# GRAAL

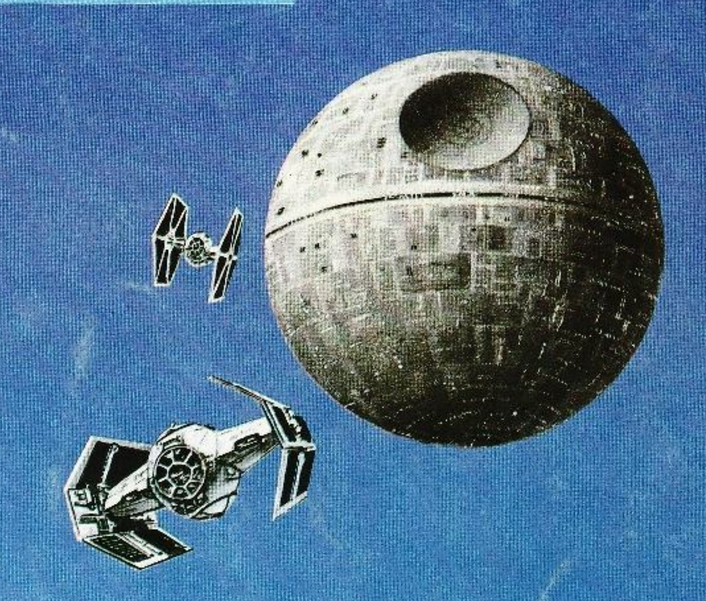
Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire

ISSN : 0988 7997

Scénarios : AD&D, Storm', Star Wars

## Le DMG nouveau est arrivé !

## Les Rôdeurs des Etoiles



## Les secrets du Vaisseau-Monde

M 4749 - 17 - 25,00 F

3794749025000 00170

175 FB



# GRAAL

Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire

ISSN : 0988 7997

M 2411 - 2 H- 39,00 F-RD

3792411039003 00025

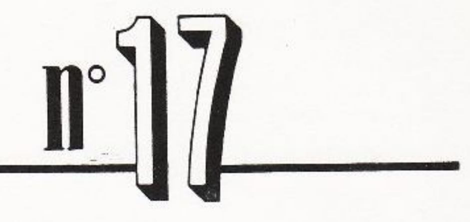



HORS SERIE N° 2

# LOVECRAFT



# GRAAL






## sommaire



**Hop, comme dirait un personnage de BD célèbre, l'été est là et avec lui le nouveau GRAAL, tout beau, tout pimpant, avec 8 pages de plus, en couleur, tous les mois. Abondance des beaux jours...*

*Si vous ne savez pas quoi faire fin juillet, venez donc au séjour des Semaines de l'Hexagone à Commercy où vous retrouverez l'équipe du journal. Tout le monde sera là pour JOUER (des détails p. 23). Tout en jouant, encore, Siroz Productions vous offre l'opportunité de gagner 5.000F en écrivant un (bon) scénario pour Whog Shrog, le JdR démesurément destroy (p. 60).*

*Nous avons décortiqué pour vous le Guide du Maître 2° édition. Lisez nos conclusions p. 14. Le seul ennui est que suite à cette fameuse loi sur la protection de la langue française dont nous vous entretenions le mois dernier, Transecom n'importe pas le DMG et il risque donc d'être difficile à trouver. Mais cela ne saurait arrêter de vrais passionnés...*

*Houba Houba Hop !*

***S. O.***

**GRAAL**, *le mensuel des jeux de l'Imaginaire.* **N° 16. Mensuel. Juin 1989.** Publié par Socomer Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue Simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20.

**Directeur de publication :** Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Rédacteur en chef :** Serge Olivier **Maquette :** Olivier Massebeuf et Muriel Girard **Illustrateurs :** Olivier Frot, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf, Francis Pacherie **Couverture :** Grabuge **Photogravure :** EFA, Ph. des Plantes, Paris **Impression :** Berger - Levrault, Nancy **Distribution :** NMPP **Dépôt légal :** juillet 89 **Commission paritaire :** 69630

*Faites-nous parvenir vos annonces de manifestations avant le 15 juillet si vous souhaitez qu'elles paraissent dans le prochain numéro.*

*Ce mois-ci, pas de figurines, on se rattrapera la prochaine fois.*

# E·C·H·O·S

## L'ACTUALITE DU 15 JUIN AU 15 JUILLET



*Juin. La fièvre des examens est à son comble pour certains, ce n'est pas une raison pour ne pas décompresser en lisant GRAAL et ses échos. Ce mois-ci, beaucoup de Grandeurs Nature en projet pour les vacances, sachez en profiter !*

# GRANDEURS NATURE

### TROYES

Christophe et Gilles s'ennuyaient dans la belle ville de **Troyes**, ils décidèrent d'y faire un Grandeur Nature. Organisé avec l'appui de la municipalité, l'enquête débute sur le meurtre d'un illuminé qui croyait aux Licornes. Des animations sont prévues dans la ville et une Licorne géante sera construite dans le centre-ville par des étudiants des Beaux-Arts. Inscriptions : 20 Frs et deux photos d'identité, le tout à envoyer au Magasin Descartes Express photo, 5 rue A Briand 10.000 **Troyes** ou 3615 code Estec (rubrique courrier).

### SENNECEY LE GRAND

L'équipe des simuleurs de l'étoile noire organisent un Grandeur Nature du 29 Juillet au 6 Août. Thème abordé : le contemporain fantastique style l'Appel de Cthulhu ou Maléfices. Combien : 800 Frs dont 50 à l'avance. Renseignements : adressez vos demandes à Cyrille Brenizet 16 rue des sorbiers 71240 Sennecey le Grand. Tel : 85 44 92 17.

### COMPIEGNE

Balanoï vous propose les 1 et 2 Juillet un Grandeur Nature médiéval poétique. La forêt de Compiègne et plus précisement Saint-Jean-aux-Bois, subira les galops répétés de la cour d'Alteggar, qui rivaliseront d'élégance et d'adresse lors des joutes courtoises qui, tous les quatre ans, les réunissent autour du Roi... Inscriptions 250 Frs (tout compris) contact : Balanoï, 49 rue de Chine 75020 Paris. Tel 43 58 53 94.

### BRIANCON

La bonne ville de Briançon organise un Grandeur Nature, en 1789... Ce n'est pas la révolution, mais seulement un vampire qui, pourchassé par les habitants en furie, s'enfuie au travers d'une porte dimensionnelle et entraine ses poursuivants avec lui...

Plusieurs dates possibles : 1 et 2, 8 et 9 Juillet et 19, 20 ou 26 27 Août. Attention, envoyez vos dossiers 15 jours avant. Inscriptions : 250 Frs à renvoyer à la MJC de Briançon, 35 rue Pasteur 05100 Briançon. Tel 92 21 25 76.

### HYPERBOREA

Les organisateurs d'Hyperborea-Civilisation se décarcassent pour vous offrir du Grandeur Nature en permanence, jugez plutôt :

- Les Mondes Successifs est une série de G.N. où votre personnage évolue de monde en monde en changeant de niveau. Le premier niveau s'appelle le Monde des Rejouissances. Dates: 24-25 Juin, 15-16 Juillet, 12-13 Aout.
- Kronos est un G.N. où votre personnage que vous incarnez au fil des aventures se balade d'époque en époque. 7-8 Juillet, 29-30 Juillet.
- Blade Runner est un G.N. qui se joue 24h sur 24h, 365 jours dans l'année. Si vous voulez des renseignements, contactez-les. Le 23 Juin, début d'un G.N. sur le même principe que Blade Runner.
- Un centre d'entraînement ludique, le Celrich, est ouvert de 16h à 23h, tous les jours. Vous pourrez vous entrainer à différents jeux sur ordinateurs, ainsi qu'au jeu d'echec. Cet entraînement vous servira pendant les G.N...

Pour contacter Hyperborea, écrire au 5 Avenue Jean Jaurès 92300 Clichy. Tel 39 13 24 15 (24h/24).

# MANIFS

### NICE

On ne se tourne pas les pouces sur la côte, en effet, le 1' et le 2 Juillet la coordination des clubs de jeux de simulation de la Côte d'Azur organise à Nice dans les locaux du club Alliance et Rébellion le **Forum des Jeux de Simulation**. De nombreuses activités seront proposées durant ce week-end torride : un grand tournoi, des initiations pour tous, des conférences et surtout la remise des trophés de la Côte pour le meilleur jeu de rôle paru en français, le meilleur scénario (clôture le 1' Juin), le meilleur joueur du tournoi. Contact : Alliance et Rebellion, Forum Nice-Nord, 10 Bd Comte de Falicon, 06100 Nice.

### REVE DE JEU 89

Le stage de nos amis de GAEL et d'USUL a tellement de succès que cette fois, il dure plus longtemps ! Du 6 au 27 Août, au coeur du parc naturel du Vercors, vous pourrez jouer et discuter de tout ce qui tourne autour de la simulation et l'informatique. Prévu : une soirée Truand, Roulette et BlackJack, une journée Médiévale...

Mais aussi du Tir à l'arc, des randonnées, de la spéléo et divers sports. Pour tout renseignements : 12 rue du boeuf 69005 Lyon. Tel 78 38 25 41.

### SEMAINES DE L'HEXAGONE
### CERCLE DE STRATEGIE

Annonce est faite à tous les Wargameurs et Wargameuses : durant le mois de Juillet à **Commercy**, dans le cadre des Semaines de l'Hexagone, le Cercle de Stratégie se réunira pour jouer à... tout ! Il y aura du wargame bien sûr, mais aussi des jeux de rôles : les jeunes de 12 à 15 ans qui ne pouvaient s'inscrire aux Semaines auparavant ont ici une manif rien que pour eux. Cela se passera du 3 au 28 Juillet (un véritable marathon !).

Mais parallèlement au séjour junior, se déroulera, toujours à Commercy, un séjour "wargamistique" et "rôlistique", animé par la joyeuse équipe de GRAAL (nous, quoi). Nous serons plus particulièrement présents durant la 2' quinzaine. Pour plus de renseignements, jetez un oeil page 23. Tarifs : 180 Frs la journée ou 2250 Frs les 14 jours, réservation : un chèque de 500 Frs à l'ordre des Semaines de l'Hexagone.

Enfin pour concilier tout le monde, rendez-vous du 1 au 29 Juillet à Rennes ou tout sera pratiqué et ceci sans discrimination. Pour tout renseignements complémentaires, contactez Xavier Jacus au 29 91 34 88.

A ne pas oublier, toujours sur vos écrans : Highlander ! Entre G.N. et Killer, devenez un être immortel (pour 100 Frs l'année). Votre unique compagnon : votre épée. Votre but : survivre... Renseignements : Semaines de l'Hexagone, 37 route Nationale 55200 Lérouville. Tel 29 91 34 88 ou 3615 AKELA, bal MING.

Nous rappelons à votre mémoire le mariage du Noir solitaire et de Croc à la rentrée... à quand la progéniture ?

# CLUBS

### MILLY-LA-FORET

La *Rune du Chaos*, tel est le nom de ces rôlistes. Ils vous informent qu'ils vendent des autocollants avec leur Rune et qu'ils vous en offrent deux ainsi qu'une figurine si vous les rejoignez (adhésion 100 Frs). Contact : Fabrice au 64 98 89 90.

### VERRIERES LE BUISSON

Les Fils d'Ariane se plaignent

du peu de place consacré aux Grandeurs Nature dans nos pages ! De quoi, de quoi ? Enfin, eux ils organisent toute les trois semaines un GN sur des thèmes contemporains, et publient une gazette : L'Etoffe des Héros. Pour tout renseignement, contactez Hervé Guinegagne, 58, rue de Paris 91370 Verrieres le Buisson. Tel 69 81 74 46.

**GUILDE DES MAITRES**

Naissance d'une association pour les MJ isolés, c'est la guilde des Maîtres. Ils proposent pour 200 Frs tout un tas de services à leurs membres : un jeu de Siroz à l'adhésion, un concours de scénario tous les deux mois, ainsi que la création d'un fanzine (si il y a du monde pour le faire !). La guilde s'engage aussi à informer ses membres des manifestations dans sa région... et tout un tas d'autres choses. Renseignements : Savidan Jérôme, 7 rue Alsace - Lorraine, OslyCourtil 02290.

**POLYSTYRENE JR**

Un nouveau local s'ouvre à Jouy le Moutier, près de Cergy Préfecture (Val d'Oise). Contre 25 Frs, vous pourrez jouer en plein air (ou au grenier si il pleut...). Leur Fanzine, la gazette, est disponible à Temps Libre.

L'association est toujours à la recherche de collaborateurs pour ses projets (à la rentrée, création d'une émission radiophonique). Attention à leur nouvelle adresse : Philippe Kann, co Polystyrène JR, 43 rue de l'aiguillon, Jouy le Moutier 95-000. Tel 34 21 72 30.

**NANTERRE**

Le Manoir de l'Aurore, faute d'être une vieille auberge mal famée, est néanmoins un très bon club de Jeux de Rôles (et de bien d'autres choses encore). Situé au coeur de la réputée cité de Nanterre (92), il bénéficie du passage de nombreuses diligences (Bus 304 et 167), et de nombreux convois fluviaux (RER ligne A et SNCF).

Si par hazard vous n'aviez absolument rien de mieux à faire un samedi après-midi, vous pourriez faire un petit saut, histoire de voir ! Ces joyeux drilles sont sous l'enseigne "Salle des Iris" vous pouvez les appeler au 47 84 92 01 le Samedi après-midi ou par Minitel au 47 60 19 36 +JDR.

**CRAPONNE**

Nous sommes heureux de vous annoncer la naissance d'un club de jeux : le club Hemoclubin. Craponne est une contrée perdue se trouvant à proximité de Lyon. Tous les Samedis soir de 17 à 23 heures, la MJC de la ville est le théâtre d'atrocités portant le nom de L'Appel de Cthulhu, JRTM, l'Ultime Epreuve, Pendragon... et d'autres. Contact : MJC Craponne, Place de la mairie 69290 Craponne. Tel 78 57 12 33.

**MOUSCRON**

Les aventuriers des Spirales du Temps est le club de la bonne ville de Mouscron. Ces membres jouent à tout, et les joueurs se déplacent sans problème d'une spirale de temps à une autre (d'où le nom). Ils jouent le Vendredi soir et le samedi après-midi. Contacts : Bernard Declercq rue du Plavitout 817-701 Mouscron, Belgique.

**FEDERATION SUD LUDIQUE**

La FSL est née lors de la nuit des Paladins des Traboules, des efforts des Trolls Bossus. La cotisation est de 100 Frs, chaque club membre élit un ou une personne qui fait partie de l'assemblée des délégués. Les buts de la fédé sont d'assurer la communication au travers d'un bulletin mensuel, des tournois et tout ce qui s'ensuit.

Contact : Le Troll Bossu FMJT, rue Chassain de la Plasse 42300 Roanne.

**TOURNOI FRANCE-SUD OPEN**

Il aura lieu a Fort Faron. Le tournoi se déroulera sur trois parties et 15 jeux, il y en aura donc pour tous les goûts. La première journée sera consacrée au médiéval fantastique, la deuxième au fantastique contemporain, la troisième aux jeux futuristes. Pour une P.A.F de 50 Frs, vous pourrez être soit joueur soit maître ou bien les deux, à votre convenance.

Un concours de figurines ainsi qu'un tournoi de wargame sur figurines antiques (règles Newbury) sont de même organisés. Pour les néophytes, il y aura de nombreuses démonstrations. Le 14 au soir, les participants sont invités à un banquet costumé. Enfin, vous pourrez aussi vous détendre sur des mini-tournois de Full Metal Planète, Circus Imperium et Blood Bowl. En voilà un programme qu'il est alléchant !

# J'Y ETAIS...

**IVRY-SUR-SEINE**

C'était le premier week-end torride de la vague de chaleur qui s'est abattu sur l'Hexagone, mais c'était aussi le Festival du Jeu de Rôle et de la Bande Dessinée, qui avait lieu dans les locaux de la mairie d'Ivry. Les Aficionados qui avaient réussi leur jet de résistance au soleil n'étaient pas déçus: une exposition de B.D. les attendait à l'entrée, ils pouvaient découvrir des planches originales de Valerian, ainsi que les pages de scénarios correspondantes, l'ensemble montrant bien le travail de coordination scénariste - dessinateur que nécessite une B.D. Conjointement, on pouvait voir des originaux de J.F. Charles, auteur de "Sagamore Pilgrimage".

Côté Jeux de Rôle, divers auteurs Masterisaient leurs jeux : Jean-Luc Bizien pour Hurlements, ainsi que l'incontournable Denis Gerfaud pour Rêve de Dragon. Des joueurs belges représentant "Live Master", une association de Grandeur Nature, animaient gaiement les temps morts des repas par des combats en extérieur, qui remplissaient d'étonnement les joueurs de pétanque qui avaient vu leur aire de jeu envahis par des jeunes guerriers aux noms inquiétants de Gros Bill, Paladin Noir...

Petit problème néanmoins, les auteurs de B.D ayant répondu présents se sont décommandés au dernier moment. Souhaitons que l'année prochaine ils se déplacent, car ils ne savent pas ce qu'ils ont raté !

**M. R.**

# NOUVEAUTES

*Devant mon Atari au clavier rendu glissant par la sueur, je rédigeais les News du mois de Juin. Je regardais autour de moi le décor post-nucléaire de la rédaction de GRAAL. Le Big Rédac n'était pas encore là, se remettant difficilement du Week-End, 'J' sommeillait dans sa chaise à porteur, Pascuas Rutillez, que j'avais sortie de l'enfer argentin pour l'amener ici, fumait clope sur clope, tandis que moi, Mike Rodd, je m'échinais à taper moi-même les news sur un micro merdique ! Après avoir vécu d'incroyables aventures aux quatre coins du monde, Paris me semblait bien fade. Enfin, il y avait ce scoop, mais malheureusement, il ne concernait pas les jeux...*

**DRAGON RADIEUX**

A l'heure où nous bouclons, on nous annonce la sortie d'un supplément pour Empires & Dynasties, c'est **Anashiva Reahna N° 2** (68 pages plus une carte, 79 Frs). Il s'agit d'une description du Mangoranii, sous forme d'une aide de jeu et d'une campagne.

**Hurlelune N° 1**, le supplément trimestriel de Hurlements devrait être disponible à l'heure actuelle. Il contient un dossier sur le loup et la lycanthropie, une aide de jeu sur le 11° siècle en général et sur la Normandie à cette époque en particulier et un scénario.

En ce qui concerne Laborinthus, vous pouvez obtenir la deuxième partie de la **Tétralogie des Marrouques** en vente directe (pour environ 350 Frs). Les boutiques seront distribuées un peu plus tard.

**ORIFLAM**

Rien de spécial si ce n'est qu'on nous annonce que **Generthela**, le supplément pour RuneQuest sortira pendant le mois de Juillet.

**JEUX DESCARTES**

James Bond : beaucoup de retard pour les parutions en ce qui concerne les scénarios : **Goldfinger** sortira en juillet, ce qui décale **Octopussy** à la fin de l'année.

**Warhammer la Campagne Impériale** devrait déjà être disponible ces jours ci. **Cthulhu 90** subit lui aussi un retard, il nous arrivera en Juillet.

Septembre sera riche : l'**Agenda du Joueur 90** et la traduction d'**Illuminati** sont prévus pour la rentrée. Pour ce dernier, certaines modifications devraient rendre le jeu plus accessible. Vous aurez aussi droit à un JD Plus sur Warhammer et des badges pour **Les Aigles** pour vous remettre de vos vacances.

Pour Maléfices par contre, il vous faudra attendre la fin de l'année pour entrevoir **le Voile de Kali**.

**LUDODELIRE**

Est sorti au début du mois le Miroir des Terres Médianes n°9: **L'Elixir de Haut-Rêve**, un

# L'AFFAIRE LAURDAC
## ENFIN ELUCIDEE

**Enigme concours**
**Agenda du Joueur 1989**

au Comte de Ville
347 Picadilly
LONDRES

Maître,

Il m'a fallu du temps pour déchiffrer votre système. Les choses que je devais faire. Les Romains désignaient d'un mot "les choses qu'on doit faire" : agenda. J'ai tenu mon agenda à jour. Je me suis isolé, de plus en plus. Vivre la nuit m'a été facile, sauf depuis que je suis ici.

Le jour, j'oubliais tout. Il me semble avoir passé beaucoup de temps, le jour, à identifier l'auteur des crimes que JE commettais la nuit. C'était un jeu vital.

Un autre a inauguré les deux premiers crimes. Il m'a fallu un mois pour comprendre le signal. Puis j'ai pris le relais. C'était votre ordre, n'est-ce pas?

Je me souviens de MA première victime. Colette AS-TRUC. Quand je lui ai dit sur le pas de sa porte "je suis un vampire, l'envoyé de DRACULA", elle a ri aux éclats. Elle avait les canines fines, d'un enfant.

Très vite, j'ai prévu que la suite des crimes allait dessiner une croix dont la jonction était, sur le plan du quartier, la croix de l'église Saint Vincent-de Paul. Mais je n'ai pas vu tout de suite que ce déplacement en croix, à l'intérieur du carré où je distribuais le courrier, reproduisait le déplacement de la Tour aux échecs.

C'est à ce moment-là que j'ai été sûr de tout: j'étais au bout de la ligne du Nord, 132 boulevard Magenta et elle à l'autre bout au Sud, 61 rue d'Hauteville. Elle était la Reine que je devais prendre.

Votre audace était insensée, cette volonté d'écrire votre nom en lettres de sang. A mesure que... le temps passait, je tremblais qu'ils ne découvrent l'évidence, que la suite des noms des victimes dans l'ordre des crimes traçait patiemment ces deux mots : DRACULA par les initiales, LACROIX par les finales.

C'est pourtant par là que moi j'avais commencé. Quand j'ai découvert que mon nom était l'anagramme du vôtre, j'ai voulu lire votre histoire. J'ai trouvé le livre, et j'ai commencé à le traduire dans mon agenda. Cela me guidait. Je trouvais que c'était drôle mais douloureux de s'appeler Christophe LAURDAC : DRACULA "porteur de croix".

Je sais que vous viendrez m'enlever d'ici, deux rats ont filé sous la porte de ma cellule à mon réveil ce matin. Mais je ne sais pas quand. J'aimerais que ce soit pour la prochaine pleine lune, le 11 janvier, pour cette nuit qui devait être notre apothéose, celle qui devait écrire le X de LACROIX, la dernière nuit de Muriel. Elle à qui j'avais promis il y a un an déjà qu'elle serait la dernière, sans savoir ce que je disais.

J'ai failli à ma mission. Mais je sais qu'un autre prendra ma place. Nous sommes une chaîne ininterrompue.

Je soussigné Christophe LAURDAC, sain de corps. Et d'esprit.

C. LAURDAC

Je soussigné Christophe LAURDAC. Sain de corps. Et d'esprit.

C. Laurdac

Seuls trois participants ont résolu toute l'énigme et ont franchi le cap de la question subsidiaire.

Toutes nos félicitations donc à (par ordre alphabétique) :

Olivier CABIOC'H d'Aulnay sous Bois
Françoise DRUON de Deuil la Barre
Sabine ZORDAN de Clichy

Ils seront départagés par tirage au sort, conformément au règlement du concours.

Les bonnes (et difficiles...) réponses étaient les suivantes :
- Question n°1 : jeudi 11 janvier 1990
- Question n°2 : 61 rue d'Hauteville, 75010 PARIS - FRANCE
- Question n°3 : Muriel Andrieux
- Question n°4 : Christophe Laurdac
- Question subsidiaire : Dracula ou Comte de Ville

Nous remarquons avec plaisir que deux des trois vainqueurs sont des demoiselles. Jolie réussite au vu du faible taux de la pratique ludique féminine...

Les vainqueurs seront avertis par courrier.
La remise des prix aura lieu début octobre, à l'occasion de la sortie de l'Agenda du Joueur 1990.

scénario de Denis Gerfaud pour Rêve de Dragon (47 pages, 75 Frs).
Dès que **Tempête sur l'Echiquier** arrive, on vous préviendra...

**SIROZ PRODUCTIONS**

Nous avons reçu l'**écran pour Whog Shrog**, très complet, et qui est vendu accompagné de la description d'une escouade Whog Shrog (voir p. 44). Celui pour Athanor est prévu pour la mi-juillet.
A la rentrée, les nouveautés vont pleuvoir par contre : deux suppléments **made in Croc**, pour Bitume et Animonde ; **Métal Fantaisie** pour Whog Shrog une extension pour **Athanor** (titre inconnu pour l'instant) ; et surtout la réédition en hardback de **Berlin XVIII**, épaulée par un supplément, **Marxmen 12-35**, ainsi que par un écran. Enfin, top secret, ne le répétez surtout pas, Siroz préparerait un jeu de plateau...

**SOCOMER EDITION**

Sort ce mois-ci le Tome 4 des Grandes Batailles de l'Histoire : **Arbeles** (la victoire d'Alexandre le Grand sur les perses aux ordres de Darius). En vente dans les librairies vraiment sérieuses.
D'autre part, le second tome de la série Vive l'Empereur !, **Hanau 1813** sera testé aux Semaines de l'Hexagone, en juillet, à Commercy ; alors venez nombreux !

**HEXAGONAL**

Au moment où vous lisez ces lignes, les boutiques vendront **les Voleurs de Tharbad**.

*Brusquement, le Big Redac franchit le seuil du bureau, un flacon de Ventoline fraichement commencé. "Silence !" cria-t-il. "Rodd ! Qu'est ce que vous fichez là ? Vous ne savez pas que Paladium Games refait surface ? Vous voulez que j'y aille à votre place ?"*
*Trop content de quitter cet antre de folie, j'évacuais les lieux. Enfin quelque chose d'intéressant à faire !*

**STEVE JACKSON GAMES**

Les américains ébahis vont découvrir la troisième édition de **Gurps**, le système de jeu universel.
Ils auront aussi la joie de voir compilé en un seul ouvrage un compendium de **Car Wars**.

**GAME'S WORKSHOP**

**Space Hulk**, le jeu opposant des Space Marines et des extra-terrestres doit déjà être arrivé sur le marché.
Que les fans de Talisman se réjouissent, voici venir **Talisman City**, qui vous permet de voyager autrement que par un jet de dé dans la fameuse Cité en coin du plateau de base.
Le deuxième livret de **Realm of Chaos** sortira en Juillet et il y aura aussi plein de nouveauté dans le dernier catalogue Citadel.



Seize nains, seize elfes, voici **DungeonBowl**, la version souterraine et "infravisionnesque" de BloodBowl.
Toujours pour le jeu de castagne entre monstres, **Star Players** propose nouvelles règles, équipes, etc.
Réédition en hardback de **Judge Dredd** the role-playing game.

**GRENADIER**

Dragon du mois : le dragon d'or.
Productions du mois (en vrac) : des Hobgob' dans la série Battlesets ; des Ogres de l'Est dans la série Battlelords ; plus des tas de nouvelles références dont déjà 18 pour une nouvelle série intitulée **Fantasy Personalities** et sculptée par Andy Chernaks.

**ICE**

Sortie du **ICE Quarterly n° 4**.
Pour **Shadoworld**, le nouveau monde de Rolemaster dont nous vous reparlerons en détail, voici deux autres modules : Demons of the Burning Night et Tales of the Loremasters (book one out of three).
Pour Star Strike le **Vessel Compendium n° 2**, consacré aux vaisseaux de classe "poursuite" est enfin disponible.

**FGU**

Cet éditeur ne sort toujours rien de nouveau, par contre ses anciens jeux sont de nouveau disponibles, pour la première fois depuis six mois.

*Le Big Rédac s'avisa d'une enveloppe crasseuse qui traînait sur le bureau de Mike Rodd. Celui-ci y avait noté à la hâte : "1990 : sortie du 4° volet de la Saga des Etoiles, il s'appellera le Testament du Jedi".*
*Le Big Rédac manqua de s'étrangler... et Rodd ne l'avait pas annoncé !*
*Ndbr : la dernière info est véridique !*




# Guerriers des

1976. En cette année bouillonnante et alors que la sonde américaine Viking I nous envoyait les premières images de Mars où elle s'était posée en douceur, un film gigantesque marquait l'histoire du cinéma. Ce film nous offrait un spectacle hors du commun : des décors et des batailles comme jamais une caméra n'avait su les saisir ; des costumes, des couleurs et des sentiments d'un autre temps. Un génie offrait au monde son nouveau chef- d'oeuvre : *Barry Lindon* était né ! Pourtant ce film de Stanley Kubrick n'a pas eu l'extension commerciale d'un autre film sorti la même année : *Star Wars* ; chiffre d'affaire oblige. Ceci n'est pas un procès d'intention, mais une simple réflexion sur le dernier jeu sorti en France, tiré de l'univers de Star Wars : *Guerriers des Etoiles*.



Commis par la désormais très célèbre *West End Games*, traduit et distribué en France par *Jeux Descartes*, le tout avec la bénédiction de Lucas Film Limited, *Guerriers des Etoiles* se présente ainsi :

Dans une boîte en carton, joliment illustrée en couleurs de 22,5 cm sur 32 cm sur 4 cm, se trouvent :

- Une carte de jeu, recto, représentant un corps céleste (déjà utilisé dans "Star Wars le jeu de rôle", pages 74-75) pas très "Star Warsien", de 56 cm sur 83 cm, pliée en huit, et décomposée en quelques 4244 hexagones.
- 217 pions à détacher.
- un écran de jeu avec références, de 28 cm sur 43 cm.
- 24 fiches imprimées, pour jouer.
- six dés à six faces.
- un chouette casier de rangement au couvercle emboitable et... et ? Non, pas un sabre-laser mais un indispensable livret de règles de 48 pages noires et blanches.

Quand vous saurez que carte de jeu, livret et fiches sont en papier léger, que l'écran est en plastique léger lui aussi et que les pions sont en carton plus ou moins épais (et en plaquettes plus ou moins bien prédécoupées), vous aurez compris que ce *Guerriers des Etoiles* n'est pas un jeu de plein air et qu'il est vivement déconseillé aux enrhumés.

Comme son sous-titre l'indique, ce jeu a été créé pour permettre de livrer des "combats entre chasseurs stellaires dans l'Univers de la Guerre des Etoiles". Et il est vrai qu'avec un système de simulation assez efficace, ce jeu offre la possibilité de casser du chasseur TIE ou du chasseur Aile X (suivant l'humeur du jour) d'une heureuse façon.

A cet effet, les vaisseaux Impériaux, Rebelles et autres (Faucon Millénaire, pirates, esclavagistes, transporteurs etc) sont détaillés techniquement (ainsi que leurs armes) et en termes de jeux. Les fiches de contrôle, véritables petits tableaux de bord pour trois vaisseaux du même type, permettent de les piloter, une seule personne pouvant diriger toute une escadrille.

*Guerriers des Etoiles*, au début tout au moins, n'est ni un jeu rapide, ni un jeu très souple (hormis le matériel), car chaque action (séquence de jeu) de chaque vaisseau est décomposée en secret sur les fiches de contrôle, au début de la séquence de jeu. Puis le joueur ayant eu l'initiative à son jet de pilotage désigne quel vaisseau, ami ou ennemi, joue en premier. Ce vaisseau effectue alors les actions prévues sur sa fiche, c'est-à-dire demi-looping, glissade, tonneau, esquive, virage, accélération, décélération, tir visé ou instinctif, positionnement des écrans déflecteurs. Une fois son déplacement effectué sur la carte de jeu, le pion du vaisseau est retourné pour indiquer qu'il a agi. Alors le joueur qui a l'initiative désigne le deuxième vaisseau qui doit se déplacer et l'opération se répète jusqu'à ce que tous les vaisseaux aient agi. A ce moment commence une nouvelle phase de programmation.

Les règles bénéficient d'une table des matières hyper détaillée (ce qui manquait à *Star Wars le JdR*). Elles sont exposées d'une manière quasi mathématique. Cela est nécessaire à leur compréhension, car elles tiennent tout de même sur 41 pages. Mais leur présentation n'est pas linéaire et ne cesse de faire référence ou de renvoyer à des chapitres pas encore lus. Aussi, il vaudra mieux avoir les idées claires et la tête reposée le jour où vous attaquerez la lecture. D'autant plus que certaines erreurs se sont glissées dans la traduction. La plus gênante étant l'inversion du demi-looping et de la glissade dans le tableau des caractéristiques des vaisseaux, qui ne les fait plus correspondre à leur emplacement sur les fiches-tableaux de bord. Enfin... une simple rectification de lecture vient à bout de cet incident mineur.

Le livret du jeu se découpe en quatre parties :

1) Les règles du jeu standard ; ou l'art et la manière de jouer à *Guerriers des Etoiles* au milieu de multiples incidents possibles.

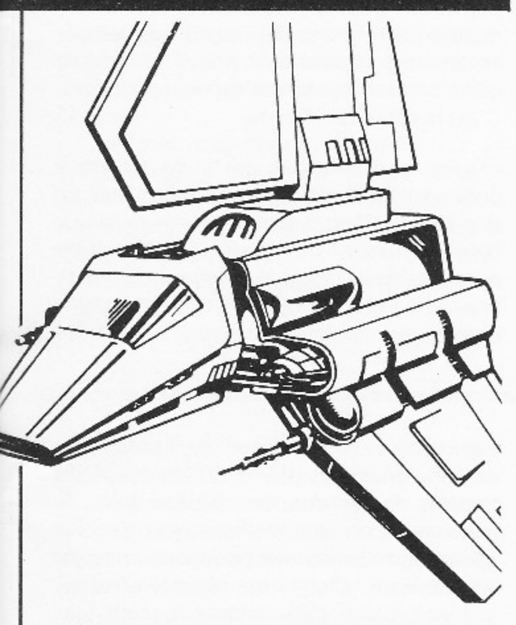
2) Les règles du jeu avancé ; ou comment mettre du sel dans votre existence de pilote de chasseur stellaire, en pavant votre espace d'unités R2, d'escadrilles en formations et de canons à tourelles. Le tout agrémenté de nouvelles résolutions de jeu plus

réalistes que les premières.

3) Les règles optionnelles ; et là c'est fini : vous achetez un casque et vous montez dans le premier chasseur qui passe pour slalomer grâce à la Force et aux ordinateurs de brouillage, entre les champs d'astéroïdes, les missiles, les torpilles, les bombes et les destroyers stellaires. Vous apprendrez également à vous suicider pour la bonne cause. Si, si, c'est vrai ! On voit ça dans *le Retour du Jedi*. De toutes façons pour monter dans ces coucous il faut être déjà sacrément allumé.

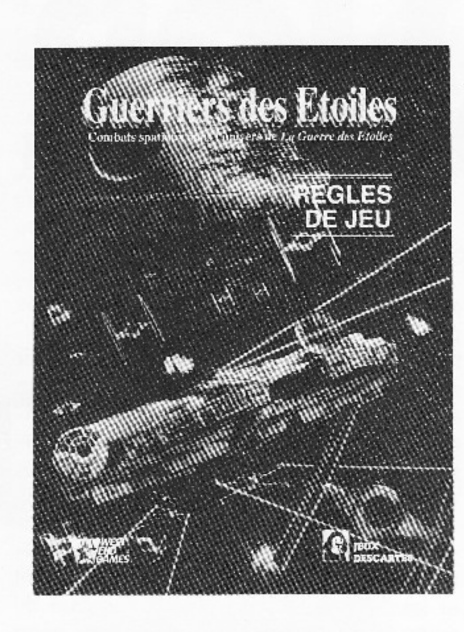
4) Et puis : il y a des scénarios pour vous permettre de tester tout de suite votre nouveau matériel et pour donner des conseils et des idées aux maîtres de jeu.

# Etoiles



Comme vous le devinez aisément, *Guerriers des Etoiles*, jeu parfaitement autonome, est compatible avec *Star Wars le JdR* et se veut, d'ailleurs son complément indispensable. Et c'est là que le Faucon Millénaire explose, que les sabres-laser implosent, que le train déraille.

Explications : prenez votre jeu de rôle favori, *Star Wars* en l'occurence ; si deux personnages sont obligés de faire, par exemple, une partie d'échecs, allez-vous sortir l'échiquier, au risque d'interrompre pendant une demi-heure, ou plus, la partie de jeu de rôle ? Ou préférez-vous régler l'affaire par un, deux, ou trois jets de dés d'une compétence correspondante au jeu ? Si vous êtes pour la première solution, vous serez heureux de régler les combats de votre jeu de rôle par un jeu de plateau, comme West End Games le conseille aux joueurs de *Star Wars le JdR*. Dans ce cas le maître d'aventure a intérêt à préparer toutes ses fiches de vaisseaux à l'avance, sinon, il perdra en plus de l'installation du matériel, une bonne demi-heure pour la préparation des dites fiches.

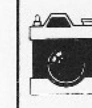



Dans le livret est écrit :"lorsque les règles de Star wars le JdR entrent en conflit avec celles de *Guerriers des Etoiles*, ce sont ces dernières qui doivent être appliquées." Là se pose un réel paradoxe : le JdR est un jeu aux règles simples et rapides, au système de résolution efficace. Un combat spatial se résout très bien si les joueurs déclarent tenter "un virage d'une difficulté 15" ou si le MJ estime la difficulté d'une acrobatie à 20. En ce qui concerne les combats de grande envergure, le *Guide* donne des renseignements sur tous les vaisseaux, de sorte qu'avec les règles du JdR, ils restent jouables.

Paradoxe que de vouloir remplacer les règles d'un jeu simple et conçu comme tel afin de donner la priorité au Rôle, par celles d'un jeu nettement plus complexe et qui gangrène, dans ce cas, le "roleplaying". Extension et rentabilité du mythe cinématographique ?

Pourtant les joueurs, eux, n'ont pas attendu le "bon-vouloir" et la trouvaille que constitue l'adaptation au JdR de *Star Wars*. Chacun a adapté depuis des années la saga de G. Lucas à son jeu préféré. Ceux qui aujourd'hui jouent à *Star Wars le JdR* le font essentiellement pour la simplicité des règles et d'ailleurs, utilisent ces mêmes règles afin de donner vie à d'autres univers.

Si vous n'avez trouvé à ce jour dans votre boutique de jeu préférée des accessoires comme les blaster et les sabres-laser, c'est peut-être parce que West End Games prépare un *Star Wars : duel aux sabres-laser* où vous trouverez deux vrais sabres-laser, un livre de règles avec dix dés à six faces; ou mieux : *Star Wars Bataille planétaire, le grandeur nature de la Guerre des Etoiles*, avec dans la boite, deux vrais chasseurs TIE, deux chasseurs X, des règles et vingt dés ! Ces jeux seraient compatibles et les compléments indispensables de *Star Wars le JdR*. Mais y joueriez-vous ? Et puis auriez-vous les moyens de les acheter? Car triste constatation, au fur et à mesure de leur sortie, les articles du jeu dérivé de la Guerre des Etoiles sont de plus en plus chers, malgré leur succès commercial. *Guerriers des Etoiles* se situe aux alentours des 210 francs. Cette progression étrange semble prouver que l'intérêt des créateurs est bien plus lucratif que ludique, mais "business is business". Un jour peut-être, West End Games présentera Barry Lindon le jeu de rôle et Barry Lindon le wargame.



Ceci dit *Guerriers des Etoiles* reste un bon jeu. Mais il n'est ni un véritable jeu de plateau et encore moins un vrai jeu de rôle. C'est dommage, car à avoir voulu donner dans les deux genres, ce jeu a manqué ses deux cibles : il est difficile d'y incarner un personnage et la stratégie y est très limitée. Néanmoins cela en fait un jeu à part qui pourra insuffler à des rôlistes l'envie de participer à des jeux de plateau. Alors trois conseils :

1) Amoureux des combats spaciaux de Star Wars le film, vous désirez construire et commander votre propre escadrille, alors achetez ce jeu car c'est facile et bien pensé.

2) Si vous l'avez acheté et s'il vous reste assez d'argent, prenez aussi un scalpel ou une lame de rasoir pour détacher les pions, sinon vous risquez de les déchirer.

3) Si vous n'arrivez pas, malgré une envie certaine, à rêver devant une feuille de papier que vous pilotez un chasseur aile X, garder vos 210 francs et allez dans une salle de jeux électroniques faire plein de partie de l'Attaque de l'Etoile Noire. □

***Le vilain petit Ewok***








# ATHANOR
## LA TERRE DES MILLE MONDES

### L'ALCHIMIE DES MUTATIONS

Ce "jeu des mutations", comme son nom l'indique, introduit un concept nouveau et intéressant dans le monde du jeu de rôle : la possibilité (souvent accidentelle) de voir son personnage se modifier de façon très sensible au cours des parties. Mais si ça ne vous plaît pas, il y a quand même moyen de ne pas trop "muter". Comment ? Jugez plutôt !

L'univers d'Athanor, c'est la terre, mais en l'an 2300 (et des poussières). A la suite d'une manipulation génétique trop bien réussie, un puissant virus s'est répandu à la surface de notre planète. Tous les organismes vivants infectés par ce virus (c'est-à-dire pratiquement tous !) ont acquis la capacité de s'adapter rapidement à leur environnement proche. Ainsi des habitants du Grand Nord ont vu leur corps se recouvrir d'une chaude toison, tandis que certains pêcheurs de corail tahitiens se sont sentis pousser des branchies ! Et que dire des citadins qui avaient besoin de respirer de l'air pollué pour se sentir en forme ! Dans le même temps apparurent chez certains individus des capacités étonnantes : le contrôle de l'esprit sur la matière, bref les pouvoirs psis !

Dans le chaos indescriptible qui s'ensuivit, quelques uns cherchèrent des solutions. Un premier antidote fut mis au point et testé ; il supprimait bien tout risque de mutation, mais annihilait du même coup toutes les défenses de l'organisme. On s'aperçut par la suite que ce traitement rallongeait considérablement la durée de vie, ce qui valut à ses (rares) bénéficiaires le nom d'*Immortels*. Ces êtres haissent les mutations en général et les psis en particulier, ils ont les moyens de faire respecter leur point de vue et ils gardent jalousement le secret de leur "immortalité". Heureusement, la découverte de stabilisateurs limitant les chances de mutations apporta à tous une lueur d'espoir, l'espoir de pouvoir revenir de voyage sans avoir à se regarder dans la glace pour comptabiliser les changements ! C'est ainsi que se forma le partage entre deux mondes différents : la "ville" et la "campagne".

Les villes telles que nous les connaissons ont beaucoup souffert du chaos post-infectieux et la plupart ont régressé (ou se sont "adaptées", ce qui peut être pire !). Il reste cependant trois grandes cités, érigées et consolidées sur les restes des anciennes New-York, Los Angeles et Leningrad. Ces "Cytopoles" (littéralement : villes-cellules) sont isolées de l'environnement extérieur par des domes semi-organiques. L'air qu'on y respire est saturé de stabilisateurs et la peur des mutations (et des psis !) y est soigneusement entretenue. En lisant *les cavernes d'acier* d'Isaac Asimov ou *Ubik* de Philip K. Dick, on peut se faire une assez bonne idée de l'ambiance qui règne en ces lieux.

La population y est abreuvée jour et nuit d'un cocktail médiatique judicieusement dosé (et contrôlé), tandis que les décisions importantes sont prises au sein de guildes aussi puissantes qu'omniprésentes. C'est la sécurité... forcée.

Par opposition, le reste du monde a conservé toute sa diversité (et même un peu plus !). C'est d'ailleurs à cette multitude d'environnement qu'Athanor doit son autre nom : *la terre des mille mondes*. En effet, deux villages situés de part et d'autre d'une chaine de montagne peuvent se révéler

---

# LES DIVISIONS DE L'OMBRE




### L'OMBRE D'UN JEU

Flamberge édite là son premier jeu et traite un thème qui n'a pas encore été abordé par le jeu de rôle français.

Le jeu, en effet, se déroule dans les années 2030, sur notre bonne vieille terre. Les personnages sont des mutants, mis au ban de l'humanité et leur seul chance de survie est pour eux de s'associer et d'utiliser leurs talents pour survivre. Ainsi apparaissent les *Divisions de l'Ombre*. S'ils sont humains, ils possèdent tous une capacité particulière qui les différencie de leurs congénères. Voici donc un jeu destiné aux amateurs de périodes modernes et qui panache super-héros et espionnage à une période pré-apocalyptique.

L'Atlas 2030 permet au lecteur de découvrir l'histoire depuis la fin des années 1990. Divisé en chapitres décrivant spécifiquement une région du monde, l'atlas retrace les événements politiques, les conditions sociales et les données économiques de chacune. La vision de tout ceci est très noire, les relations étant coupées entre les grands blocs. Dictatures, régime militaires, milices privées s'en donnent à coeur joie. Les multinationales et les cartels y gagnent un statut prédominant, et écrasent la population, dont le surnombre provoque troubles, émeutes, épidémies ou famines. Les sources d'inspirations sont nombreuses et vont de *Blade Runner* à *Mad Max* en passant par *Métropolis, Robocop, New York 1997* et *Rollerball*.

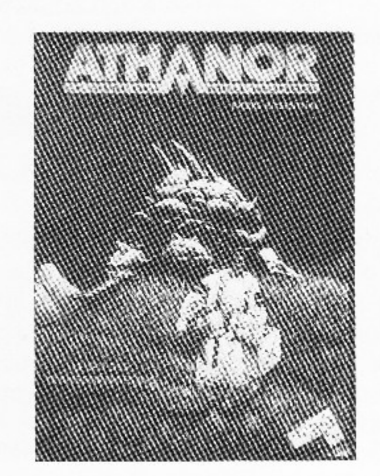
Les joueurs, quant à eux, sont des mutants. Pour eux, le thème est proche de celui développé dans la série X-Men, la chasse aux mutants. Les *Divisions de l'Ombre* vous propose donc de devenir un mutant traqué mais courageux et résistant vaillamment à l'adversité. Le livret de règles présente donc tout ce qu'il faut savoir pour créer son personnage. Du scientifique à la vedette de spectacle, le joueur choisit une profession qui lui donnera des points à distribuer entre diverses compétences. Le système reste classique, chacune ayant son propre niveau et nécéssitant parfois

différents par bien des points (végétation, climat ou même, type de société) ; le passage de l'un à l'autre peut alors provoquer une adaptation au nouveau milieu, c'est-à-dire des mutations ! On a pu observer que quelqu'un qui ne changeait pas d'habitat ne mutait pas ; il est cependant fréquent que l'appel de l'aventure soit plus fort que la crainte et certains préfèrent tenter leur chance dans le vaste monde. C'est peut-être le cas de votre personnage ! A ce propos, à quoi ressemble un personnage d'*Athanor* ?

Le personnage est appelé *avatar*, ce qui explique bien que sa forme peut varier comme pourrait le faire l'incarnation d'un dieu ! Il est défini par huit composantes principales qui représentent son état physique et mental : la constitution et la force (respectivement résistance et puissance physique), les réflexes (rapidité de réaction) et la dextérité (précision et coordination) sont les composantes physiques ; le raisonnement (capacité mémorielle et analytique), la stabilité mentale (volonté et confiance en soi), la perception (qui englobe les cinq sens et les autres !) et le charisme (aptitude à communiquer) sont les composantes psychiques. De ces huit valeurs, découlent des composantes secondaires variées qui affinent encore la description de l'avatar.

Un point important cependant : lors du tirage aléatoire des composantes (avec 3 dés à 4 faces), les résultats des 3 dés sont notés séparément (et dans l'ordre !) sous la valeur effective de la composante car ils représentent trois aspects du personnage : il y a l'*Inné*, ce qui était là à la naissance, l'*Acquis*, c'est-à-dire ce que l'avatar a pu développer pendant sa jeunesse par l'apprentissage et la pratique et enfin la *Vie*, qui reflète l'action et le comportement de l'avatar dans son environnement. Cette distinction prend toute sa signification quand on sait que les mutations n'affectent qu'une certaine partie des composantes ; de plus, elle permet de se faire une idée encore plus précise de son personnage, de son histoire, de sa progression dans le milieu où il vit. Ceci nous amène tout naturellement à déterminer ses compétences.

A la création, le joueur dispose d'un certain nombre de points d'expérience qui peuvent être utilisés pour développer les aptitudes de son avatar, ou bien pour augmenter la partie acquise de certaines composantes. C'est là tout un choix qui finalement aboutit au résultat voulu : l'avatar est prêt, la partie peut commencer.




Le système de jeu est assez simple, basé sur le principe de la charte angoumoise : lorsqu'une action a un résultat incertain (tel que toucher une pomme à 30 mètres avec un carreau d'arbalète, ou trouver la solution d'une équation en temps limité !), on prend en compte la composante mise en jeu lors de l'action (pour le tir à l'arbalète, on utilise la composante secondaire "viser"), le niveau de l'avatar dans la compétence requise (ici "combat à distance, arme mécanique") et les circonstances de l'action (30 mètres, c'est raisonnable mais si le tireur est blessé au bras ? Et s'il y a du brouillard ?). Tout ceci est injecté dans un tableau à double entrée et donne un chiffre compris entre 0 et beaucoup ! Il suffit alors de faire un jet de pourcentage : si le pourcentage est inférieur au chiffre du tableau, l'action est réussie. Une table (optionnelle) permet même d'apprécier la nature du résultat (de réussite parfaite à echec catastrophique).



Une règle excellente précise qu'on peut gagner de l'expérience en réussissant très bien une action mais aussi en la foirant lamentablement ! Il est vrai que les échecs apprennent parfois plus que les réussites ! A noter aussi le système de combat, avec des dégâts différents suivant les types d'armes et des états de blessure sur chaque partie du corps. Le reste, je préfère vous le laisser découvrir. Il y a des choses étonnantes sur la *terre des mille mondes* et que vous soyez chercheur, truand, aventurier ou paysan, la réalité dépassera toujours votre imagination ! □

***Eric Legendre***



---

des valeurs pré-requises dans d'autres domaines. Les réussites sont déterminées par le jet d'un D20 et une marge de réussite permet d'évaluer la qualité de réussite. Le personnage est ensuite doté d'un pouvoir mutant. Chacun en effet ne dispose que d'une seule capacité spéciale, qui peut être développée au fil des aventures. Il ne s'agit donc pas de super-héros bardés de talents étranges, mais d'humains dotés d'une faculté spéciale.

Le système de combat est un peu lourd, en particulier en ce concerne la gestion des blessures et l'on y retrouve, comme dans les compétences, certaines inspirations issues de *Space Opera*. Le tout est complété par le matériel accessible aux joueurs et la description de quelques véhicules... Le livret se termine par des tables optionnelles qui donnent à chaque personnage un statut personnel ou familial.

Si vous êtes joueur, ne lisez surtout pas le livret du Maître de Jeu, qui contient quelques informations supplémentaires et un scénario d'introduction. Si vous êtes maître de jeu, sachez seulement que ce livret ne contient pas de compléments de règles, mais uniquement des informations complémentaires sur les années 2030...



Flamberge a créé avec les *Divisions de l'Ombre*, un produit sans grande originalité, destiné aux amateurs du genre. La présentation souffre d'illustrations intérieures très moyennes. Quelques erreurs se sont glissées dans le livret de règles et vous trouverez ci-dessous les principaux errata. Pour toutes précisions concernant les règles, vous pouvez vous adresser à : Flamberge, 65, rue Antoine Mizon, 03300 Cusset. □

***Didier Monin***

**ERRATA (livre de règles)**

- page 21 : En ce qui concerne le vol, le poids que le mutant peut transporter avec lui se calcule en kilos.
- page 23 : L'avocat se répartit 170 points dans les compétences précisées et 30 points + intelligenceX3 dans les compétences de son choix. Idem pour la vedette du spectacle (page 28).
- page 24 : Pour l'exemple de combat en mêlée, la marge négative de 8 n'entraine pas une blessure de gravité 4, mais de gravité 3 (conformément au tableau se trouvant page 41).

Pour l'exemple de combat à distance, le malus cumulatif des deux difficultés n'est pas égal à 3 mais à 2. Les chances de réussites sur les trois cibles sont en fait de 7, 5 et 3. Néanmoins ce décalage n'affecte pas les degrés de gravité des blessures.

# essai:

Connaissez-vous Greg Stafford ? Créateur de RuneQuest, co-auteur de l'Appel de Cthulhu, il publie aujourd'hui Prince Valiant : un jeu tout à fait... Enfin, absolument... Ca y est, je vais lacher le mot : REVOLUTIONNAIRE !



## LOOK BD

*Prince Valiant (the Story Telling Game)* s'inspire directement de la célèbre bande dessinée d'Hal Foster. Le jeu ressemble d'ailleurs à un album de BD. Règles, background, scénarios, sont rassemblés en un seul volume. Les illustrations, nombreuses, constituent une sorte de "banque d'images": scènes de batailles, cités en flamme, portraits et paysages que le MJ peut montrer aux joueurs en cours de partie. Un dessin remplace avantageusement une longue description, surtout lorsque ce dessin est signé Hal Foster!




# ENFIN DU NEUF !



## UN JEU SANS DES

Les personnages de *Prince Valiant* n'ont que deux caractéristiques : la Force (le physique) et la Présence (le mental). Beaucoup d'actions se résolvent par un jet de caractéristique : jet de Force pour enfoncer une porte, jet de Présence pour résister à la panique... Mais attention ! Quand nous parlons de "jet", il ne s'agit pas de lancer les dés : DANS PRINCE VALIANT, DES PIECES DE MONNAIE REMPLACENT LES DES. Si vous faites un jet de Force (par exemple), vous lancez autant de pièces que vous avez de points de Force. Le succès dépend du nombre de "face" obtenu. Il faut obtenir au moins un "face" pour réussir une action trés facile, deux pour une action facile, trois pour une action normale, etc. Un personnage qui utilise une compétence l'ajoute, selon le cas, à sa Force ou à sa Présence.

Exemple : pour séduire une belle, Sire Perseus ajoute sa compétence "Glamourie" (3) à sa Présence (5). Il lance donc huit pièces.

## POUR CEUX QUI NE CONNAISSENT PAS... PRINCE VALIANT, THE COMIC BOOK

*Prince Valiant* n'est pas une BD comme les autres. Elle n'utilise pas les conventions habituelles (bulles, onomatopées) et le style très classique du grand dessinateur Hal Foster lui donne un charme particulier.

Le héros de Foster est un jeune chevalier courageux, généreux, impétueux, le genre d'homme à lever des armées et à prendre une ville d'assaut pour délivrer la dame de ses pensées. Si Prince Valiant était un personnage AD&D, son alignement serait probablement chaotique bon. Valiant accomplit ses premiers exploits dans le royaume d'Angleterre. Le roi Arthur distingue sa valeur et le fait chevalier de la Table Ronde. Par la suite, Val tombe amoureux d'Aleta, reine des Iles Fortunées. Pour la rejoindre il entreprend de fabuleux voyages : il se rend en Grèce, au Moyen-Orient, en Afrique et même en Amérique du Nord.

Les aventures de Prince Valiant se déroulent dans un VI' siècle improbable où l'on voit des chevaliers en armure affronter les Huns d'Attila et des drakkars Vikings remonter les grands fleuves d'Afrique. Le surnaturel occupe une place restreinte dans cet univers : les vrais magiciens sont rares, les charlatans nombreux. On y rencontre peu de véritables monstres mais les crocodiles, les éléphants et les pieuvres y sont deux fois plus grands que dans le monde réel.

L'oeuvre d'Hal Foster offre au MJ un excellent background : personnages typés, nombreuses idées de scénarios, plans de chateaux-forts... Commencée en 1937, la série se poursuit encore aujourd'hui. Les premiers épisodes ont été traduits en français et publiés dans la collection Slaktine BD.

## LE COMBAT

A chaque tour, chaque adversaire lance autant de pièces que sa Force augmentée de sa compétence "Armes" et de quelques modificateurs. Le personnage qui obtient le plus de faces prend l'avantage. Son adversaire subit des dommages qui diminuent sa Force.

Exemple : vous obtenez quatre faces et votre adversaire deux. Votre ennemi perd 4 - 2 = 2 points de Force. Par conséquent, il lancera deux pièces de moins au tour suivant.

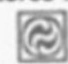
A 0 point de Force, un personnage est hors de combat. Mais ses blessures ne sont généralement pas graves et il récupère vite. La mort d'un personnage est un événement exceptionnel qui se produit "seulement si le Maître de Jeu l'estime absolument nécessaire". Lourde responsabilité pour le MJ !



## FAUSSE SIMPLICITE ?

Simples dans leurs principes, les règles foisonnent d'exceptions qui compliquent la tache du MJ. Des tableaux de modificateurs encombrent le jeu. Impossible de les ignorer, ils jouent un rôle essentiel dans les combats. Votre arme, votre armure, votre cheval, votre position par rapport à l'ennemi, tout cela se traduit par des bonus / malus. Ces modificateurs peuvent changer d'un combat à l'autre. De plus, votre force diminue quand vous

êtes blessé, augmente quand vous récupérez et votre feuille de personnage se couvre de ratures !



**TOUS MJ**

J'en arrive à la règle la plus intéressante : en cours de partie, n'importe quel joueur peut demander au MJ de lui céder sa place. Si le MJ accepte, le joueur remplit les fonctions de Maître de jeu le temps d'un épisode : traversée de forêt, rencontre d'un chevalier errant, attaque de brigand... Le MJ en titre intervient le moins possible. Il conserve cependant un droit de veto sur les décisions du joueur qui le remplace.

Cette règle originale peut s'adapter à n'importe quel jeu de rôle. Les joueurs n'y touveront que des avantages et le MJ aura moins de travail. Désormais, si un joueur conteste une de ses décisons, le Maître de jeu pourra lui demander : "Veux-tu me remplacer pour cette scène ?" Si le joueur refuse, il se tiendra tranquille. S'il accepte, il devra s'exposer lui-même aux critiques. Il comprendra vite que le travail du MJ n'est pas toujours facile !




**QUE FAIRE SI VOUS N'AIMEZ PAS LE JEU ?**

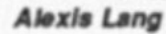
Prince Valiant est un jeu qui mérite d'être essayé. Si vous avez l'occasion d'en jouer une partie, ne la manquez pas ! Et si par extraordinaire le jeu ne vous plaisait pas, suivez les conseils de Greg Stafford :

1) Parlez à votre MJ. Comment pourrait-il progresser sans avis ni conseils ?

2) Devenez MJ : si vous pensez pouvoir faire mieux que votre maître de jeu, prouvez le !

3) Changez de jeu (à propos, connaissez-vous la gamme Chaosium ?).

4) Enfin, si le jeu de rôle vous semble fondamentalement stupide et si vous avez l'impression de perdre votre temps, arrêtez de jouer : "Roleplaying is not for everyone..." ☐



***Alexis Lang***



**Prince Valiant — The Story Telling Game**

1 Adventurer Name: Sir Berel
Player Name:
Occupation: Knight
Description: A hard-faced man with a cold manner. Many lines on face, scar on left cheek.
2 Brawn: 3 Presence: 4
3 Skills: Arms 4, Brawling 1, Battle 1, Dexterity 1, Hunting 1, Riding 1.
4 USE 10 COINS IN COMBAT

6 FAME 800

Illustration or Coat of Arms

5

PRINCE VALIANT ADVENTURER CARD — Copyright © 1989 by Chaosium Inc. — Permission granted to photocopy for personal use only.

© COPYRIGHT

**FEUILLE DE PERSONNAGE (légende)**

1) Nom du personnage, du joueur, occupation et description du personnage.
2) Caractéristiques notées sur 6 : BRAWN, que nous traduisons par Force, caractérise le physique d'un personnage : un compromis entre sa vigueur, sa dextérité, sa taille et sa constitution. PRESENCE caractérise ses aptitudes psychiques : intelligence, volonté, courage, charme...
3) Compétences : leurs scores sont des bonus qui s'ajoutent à la Force ou à la Présence.
4) Sire Bérel lance dix pièces au début d'un combat. On obtient ce nombre en ajoutant sa Force (3), sa compétence armes (4) et 3 points de bonus pour son armure et ses armes.
5) Blason ornant le bouclier : le seul moyen de reconnaitre un chevalier dans la bataille.
6) Renommée : un personnage gagne de la renommée en accomplissant des faits d'armes, en secourant des demoiselles en détresse... D'illustres chevaliers comme Lancelot ont trente mille points de renommée. Les joueurs peuvent atteindre ce score, mais la route sera longue et difficile... Mille points de renommée permettent d'augmenter une compétence d'un point.

Après le *Players Handbook*, voici donc le livre qui complète les règles de cette seconde édition : *le Guide du Maître de Jeu*. Pour ceux qui se sont jetes sur le Livre des Joueurs, voici, deux mois après, cet ouvrage revu et corrigé par les auteurs et destiné à celui par qui tout arrive. Le Maître du Donjon.

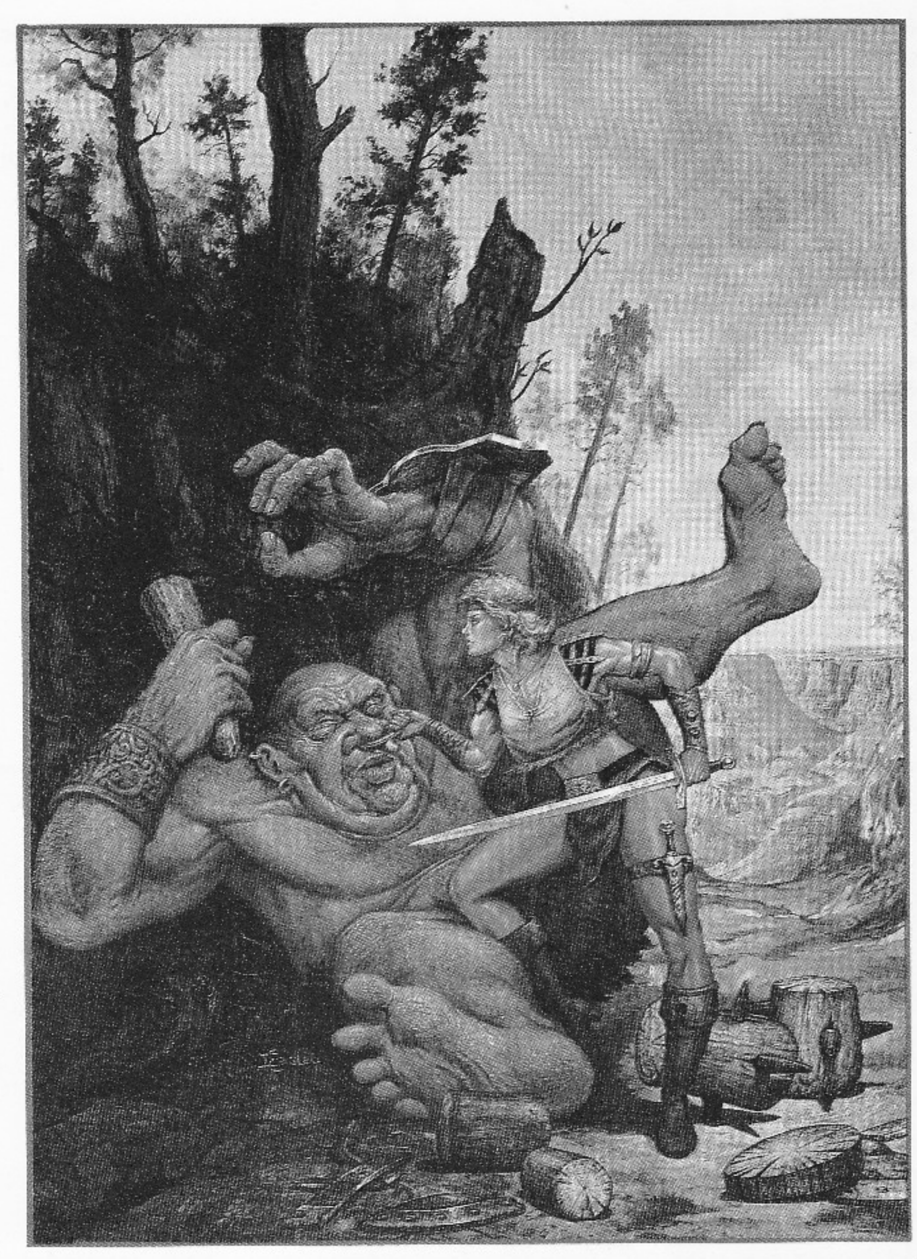
A l'image du Livre des Joueurs, le DMG bénéficie d'une présentation soignée : illustrations, présentation, mise en page et graphisme font de cet ouvrage un produit professionnel, agréable à lire. Les illustrations pleines pages, comme pour le Livre des Joueurs, montrent de façon agréable certains moments de la vie de vos personnages. Les règles optionnelles, sur fond bleu, se détachent des règles de base et les pictogrammes des chapitres permettent de retrouver rapidement les endroits où sont consignées les vérités ludiques.

Comme son prédécesseur, le DMG propose un index qui permet de retrouver selon le nom telle ou telle règle sur le PH ou sur le DMG. Ce qui saute aux yeux au premier coup d'oeil, c'est le nombre de pages : 192 pages pour la seconde édition contre 240 pour le premier DMG. Cette brusque diminution révèle donc les profonds aménagements subis par la première règle.

Effectivement, avec le Livre des Joueurs, on retrouve, à une place plus logique, certains éléments du DMG. Ainsi l'âge maximum des races est inclus dans le chapitre correspondant du PH et les explications complémentaires des sorts sont incluses dans la description de ceux-ci, bien que ce ne soit pas systématique. Certaines coupes franches sont venues élaguer le contenu de cette seconde édition. Ainsi disparaissent les effets de certains sorts sous l'eau, la liste des folies, la table de génération aléatoire de langages, les détails de fortifications et de siège, ainsi que les appendices : la génération aléatoire de Donjons et les tables de rencontres aléatoires. Si ces dernières se retrouveront certainement dans les *Monsters Compendium* à venir, les maîtres de jeux pourront regretter les informations qui permettaient de construire les fortifications et de gérer les dégâts occasionnés par les engins de siège. A ce propos, une courte règle est tout de même proposée, qui simplifie la procédure en allouant une valeur de protection selon le type de l'attaque et le type de fortification.

Avec la seconde édition, on ne peut plus non plus générer des créatures dans des plans inférieurs, il n'y a plus de listing alphabétique des monstres, ni de descriptions et générations de pièges, odeurs, sons ou fournitures diverses. La liste des herbes et de leurs effets a disparu et les tables de conjurations ont été dissipées.

S'il est compréhensible que les différentes tables de rencontres ou de génération aléatoire concernant les monstres aient disparu à cause du grand nombre de créatures apparues dans le *Fiend Folio* ou le *MM2*, leur disparition totale semble marquer un rejet systématique des tirages utilisés à trop grande dose. La présentation et le texte des règles de la seconde édition, en effet, mettent l'accent sur le jeu. La partie technique est occultée au profit de l'aspect narratif et épique du jeu. Les tables aléatoires et leurs résultats n'ont, effectivement, plus aucune utilité. Il semble donc que le jeu mûrisse, et que les donjons où l'on passe d'une salle à l'autre, affrontant là un kobold et à la salle suivante un dragon, deviennent aujourd'hui des exceptions qui ne touchent plus que ceux qui n'ont pas encore compris que le jeu de rôle est autre chose qu'une simple partie de jeu de l'oie.



La partie qui reste la plus technique, c'est-à-dire la description détaillée des objets magiques, est fidèle à la première édition. Si le nombre de pages a peu varié, les tables de tirage aléatoire ont été quelque peu aménagées. Elles sont regroupées sur six pages et les objets sont présentés par types. Si ces tables reprennent les objets classiques du Players Handbook, certains de l'*Unearthed Arcana* sont aussi présentés, ainsi que des nouveautés, telles que l'élixir de santé, la potion de vitalité, le solvant universel (magique, bien sûr...) ou le paquet de cartes d'illusions... Les trésors classiques, n'ont guère subi de modifications, si ce n'est dans leur présentation et parfois sur certains détails mineurs.

Pourtant, il est à noter que la partie concernant les reliques et artefacts a été écourtée et placée hors des tables de tirages. En effet, les reliques atteignent là un statut d'unicité sur lequel la règle (même si elle est optionnelle) insiste fortement. Des exemples de pouvoirs sont donnés, mais chaque relique reste à créer. Aucune ne peut et ne doit apparaître de façon aléatoire. Elles deviennent enfin, de par leur présentation, des objets dignes d'aventures épiques.

## LES PERSONNAGES

D'une façon générale, la lecture du DMG de cette édition montre clairement que les auteurs ont favorisé la jouabilité et la simplification du jeu. Régulièrement, ils mettent les joueurs en garde contre le "min/maxing" c'est à dire l'art d'utiliser les chiffres et les données du jeu au plus grand avantage du joueur et d'oublier ainsi l'esprit même du jeu de rôle. Un personnage peut être tout à fait jouable avec une caractéristique importante particulièrement basse. Il s'agit là, en fait, d'un effort de la part du joueur, qui doit prendre en compte dans sa






## LE DMG NOUVEAU EST ARRIVE...

composition le défaut de son personnage. Ceci est bien expliqué dans le premier chapitre, mais les auteurs ont oublié de parler d'un point qui conditionne, en quelque sorte, tout le reste.

En effet, aucun chapitre ne traite directement de l'attitude du maître de jeu et de la façon de diriger une partie. Il s'agit d'un oubli fâcheux, compréhensible dans la première édition, mais moins pardonnable avec cette nouvelle mouture. En effet, c'est au maître d'accentuer tel ou tel aspect du jeu. Sans coopération des joueurs, bien sûr, la tâche est impossible, mais c'est au maître de jeu de fournir aux joueurs la matière qui leur permettra de développer leurs personnages, avec leurs qualités, mais aussi leurs défauts. Trop souvent, la "technicité" est en fait un bouclier qui permet au MJ de pallier à un manque d'initiative qui pousse les joueurs à maximiser les capacités de leurs personnages...

Le premier chapitre contient aussi les indications destinées à fournir un "background" au personnage. En fait, c'est le joueur qui détermine lui-même son origine, dans la limite du raisonnable. Des indications sont données sur les problèmes de la richesse, de la noblesse et sur les mondes à dominante non-humaine. Il est agréable de voir disparaître des tables de génération aléatoire au profit d'une coopération entre le joueur et le maître de jeu. Mais là aussi, les auteurs auraient pu privilégier les informations générales données aux MJ et détailler de façon approfondie les classes sociales médiévales, les rapports sociaux et tout ces éléments qui permettent aux maîtres d'avoir une bonne culture générale sur une époque qui, même fantastique, s'inspire fortement du monde médiéval européen.

La partie suivante rentre plus directement dans la technique du jeu. Les limitations raciales des classes sont indiquées. Par rapport à la première édition, celles-ci sont revues à la hausse, avec même une règle de progression lente au-delà de ces limites. Voila qui réjouira ceux qui considéraient ces valeurs trop arbitraitres. De plus, un chapitre spécial et fort bien venu, détaille la façon de créer de nouvelles races et de nouvelles classes de personnages. Enfin, ce chapitre traite des rapports entre chaque classe de personnage et la société. Là aussi, comme pour le "background", les éléments donnés sont succints et un travail plus approfondi aurait été le bienvenu.

### ALIGNEMENT ET COMPETENCES

Le passage sur les alignements, condensé sur quelques pages, traite aussi bien des langages d'alignement, des changements et des détections ou des types de sociétés selon les alignements. Voici donc un chapitre remodelé et fort utile, où il est enfin écrit noir sur blanc qu'il est quasiment insultant de demander à quelqu'un son alignement et que même la détection peut poser des problèmes de relations incontournables. Il s'agit là d'un passage utile et bien présenté.

Les compétences sont abordées rapidement et là aussi les auteurs insistent, si la règle est utilisée, sur l'utilisation de celles-ci pour créer une atmosphère et non pas pour générer plus de tirages de dés.

### EQUIPEMENT ET MAGIE

Le chapitre des équipements, regroupe des informations dispersées dans la première édition. La monnaie, le type de commerce, le troc ou les lettres de crédits, les dépenses régulières ou les périodes de disponibilité de tel ou tel équipement sont des éléments qui forment un tout très agréable à parcourir. Les informations sont suffisantes et traitent même de la qualité de votre cheval (il peut être têtu ou mâcher régulièrement ses longes...) ou des métaux particuliers qui peuvent être utilisés pour les armures. La table des jets de protection des objets se retrouve là, avec quelques modifications. En particulier, on peut noter l'apparition de la catégorie potion qui donne à celles-ci un jet de protection, indépendant de leur contenant, contre certaines formes d'attaques telles que l'acide ou le froid intense.

En ce qui concerne la magie, par contre, on peut être déçu par ce qui est présenté dans cette seconde édition. Le livre des joueurs laissait entendre que le maître de jeu aurait les éléments pour gérer les recherches des sorts. En fait ce système ne diffère guère de la première édition et aucune innovation notable ne vient agrémenter le système. Il suffit toujours de contrôler l'effet désiré du sort, d'allouer arbitrairement une durée moyenne (deux semaines par niveau du sort) et un coût global (100 à 1000 Po par niveau du sort) et le tour est joué. Il aurait été fort agréable de retrouver par exemple, des tables de composantes avec des effets généraux, des catégories de recherches à développer (dans une librairie, sur le terrain, par la méditation,...) ou des éléments plus détaillés qui, sans être générés aléatoirement, auraient permis au maître de jeu de développer cet aspect du jeu au profit des magiciens.

Par contre la partie sur les livres de sorts est claire et novatrice. La notion de livres de voyage introduite dans l'Unearthed Arcana est conservée et avec ces nouvelles règles, il est compréhensible qu'un mage de haut niveau dispose d'une bibliothèque complète pour entreposer ses livres de sorts. L'acquisition des sorts au premier niveau, enfin, est laissée à l'appréciation du maître et du joueur, la table de génération ayant (elle aussi) disparue.

### L'EXPERIENCE

Voici un chapitre que l'on attendait au tournant. Comment la seconde édition allait-elle modifier le système d'origine uniquement basé sur les trésors accumulés et les monstres tués (style Hack and Slash and Take). En peu de pages, le test est, semble-t-il, réussi. La présentation introduit les notions d'amusement, de survie et d'amélioration. Ainsi, avec l'amusement, le maître de jeu dispose d'un nombre de points d'expérience arbitraires et subjectifs, dépendant de la façon dont a été joué le personnage par le joueur. Les valeurs individuelles d'expérience, qui sont optonnelles, donnent une base pour attribuer ces points d'expérience aux joueur (ainsi une bonne composition peut rapporter jusqu'à 200xp). Ce système peut déplaire, puisque les points d'expérience ne sont pas directement gagnés par les actions du personnage au cours du jeu mais plutôt par l'attitude du joueur. Cependant, les valeurs attribuées restent mineures par rapport aux points gagnés au cours de la partie et la différence entre les personnages ne se fera que petit à petit.

Une innovation très intéressante est la table d'attribution des points d'expérience par classe. Ainsi, un guerrier gagne 10xp par niveau de créatures défaites, alors qu'un mage bénéficie, par exemple, de 50xp par niveau du sort lancé quand celui-ci permet de résoudre un problème ou de battre un adversaire. La notion de victoire ne correspond elle-même plus forcément à la mort des ennemis. Ainsi une capture, ou une persuasion ont les même valeurs, si ce n'est plus, qu'une boucherie. Enfin, accomplir le but du scénario donne aussi des points d'expérience.

Une autre règle optionnelle donne aux personnages la possibilité de s'entraîner avec un maître en réussissant des jets de sagesse ou d'intelligence ; et même si le passage des niveaux reste un élément artificiel et quelque peu arbitraire, les auteurs de la seconde édition ont réussi à le rendre plus logique et intéressant.

## LES COMBATS

Le chapitre reprend quasiment mots pour mots celui du combat paru dans le Livre des joueurs de la seconde édition. Les notions concernant directement le maître de jeu ont été rajoutées, telles que le THACO pour les créatures, le facing et la position des adversaires ou les coups visés. Un système optionnel de blessures critiques est proposé bien que le texte décourage son utilisation (trop de jets de dés).

La détermination du moral est revue et développée. Il n'y a plus de marge d'échec avec action correspondante, mais plutôt un jugement du MJ selon la situation et les individus concernés. Ainsi, un groupe "Lawful" aura tendance à retraiter avec méthode alors que des créatures chaotiques s'enfuiront chacune pour soi. Les deux tables présentées permettent de déterminer rapidement la valeur en moral de n'importe quelle troupe rencontrée.

Les dommages spéciaux sont expliqués en détail, en particulier pour l'effet des poisons, où une table indique la puissance de ceux-ci et leur temps d'action. Que la mort ne survienne en réalité qu'à -10 points de vie est proposé en tant que règle optionnelle.

En ce qui concerne les combats, les maîtres de jeu apprécieront de trouver regroupés les différents styles de combats : du combat monté avec tous les bonus adéquats, les effets de la monture, l'impact des armes sur le cavalier..., au combat aérien, détaillé avec les classes de manoeuvres des créatures, les malus de mouvements ou les effets du tir à l'arc sur un individu en lévitation. Les éléments de la première édition, en ce qui concerne ce type de combat, sont peu altérés. Par contre les indications données sur les créatures dans la première édition ont disparues. Elles se retrouveront certainement dans les Monsters Compendium.

Le chapitre des combats de la seconde édition bénéficie donc d'une meilleure organisation, et de quelques précisions utiles. Le combat au corps à corps de la première édition a été totalement revu et corrigé et la table donnée permet d'effectuer rapidement ce style de combat sans faire de calculs longs et compliqués pour déterminer la chance de toucher et l'effet du coup.

Les principales modifications de cette seconde édition sont donc la disparition de la notion de segments, la simplification du jet d'initiative avec intervention directe des facteurs d'initiative des armes, la disparition des tables de combat de la première édition, remplacées par les valeurs du THACO, beaucoup plus faciles à gérer.

## RENCONTRES ET TRESORS

Le chapitre concernant les trésors propose un tour d'horizon des motivations des différents gardiens et conseille le maître de jeu lors de son choix. Une fois de plus, la génération aléatoire des trésors est vivement déconseillée et le DMG s'emploie à en expliquer les raisons. L'autre partie de ce chapitre traite de la fabrication et de l'utilisation des objets magiques. Le papier et l'encre sont des éléments primordiaux pour la création de parchemins, alors que les composantes destinées à la fabrication de potions sont abordées de façon succintes. La politique du DMG à ce niveau, est de laisser au Maître du jeu le soin de créer leurs propres éléments de fabrication en ne donnant qu'une valeur moyenne et un temps de fabrication sans bases détaillées. Il en est de même pour la création des objets magiques.

En ce qui concerne les rencontres, les tables de la première édition ont été supprimées. Les règles proposent un système de table de génération avec 2d10 faces, qui prend en compte la rareté de la créature. Il s'agit d'un système général qui permettra aux maîtres de jeu de créer rapidement leurs propres tables en fonction de leur campagne. La surprise est détaillée, ainsi que les distances de rencontres. La table de réaction, plus développée que dans la première édition, prend en compte l'attitude des personnages face aux individus rencontrés.

Une liste des professions médiévales des PNJ est donnée. Ce genre d'aide est directement destinée au maître de jeu et manque souvent dans d'autres chapitres. Les PNJ dont les occupations sont les plus particulières sont ensuite détaillés. On retrouve alors l'assassin (sans ses tables d'assassinat), l'espion et le sage. Pour ce dernier, quelques modifications simplifient son emploi et permettent au maître de jeu de l'introduire en cours de partie. Un paragraphe traite des "Henchmen" et de la façon de les jouer. La loyauté, quant à elle, a disparu pour se confondre avec le moral.

Le chapitre se termine par une table permettant de générer les traits de personnalité des principaux PNJ, le coût des sorts lancés pour le compte des joueurs et une liste des titres de noblesse dans différentes sociétés.

## ET LE RESTE...

Les chapitres suivants regroupent les informations diverses utilisées par le maître de jeu. Ainsi les différentes formes de vision sont détaillées, l'invisibilité bénéficie d'un paragraphe spécial, où l'on apprend (c'est nouveau !) qu'un jet de protection contre les sorts doit être fait pour détecter une créature invisible dont les actions ou la présence pourrait laisser supposer la présence.

Le maître du jeu dispose ensuite d'indications pour lui permettre de gérer le passage du temps, les mouvements et les différents styles de voyages. Ce chapitre traite aussi des portes, secrètes ou cachées, de l'écoute des bruits et de la lycanthropie. Bref, il présente tous les éléments de la première édition qui n'ont pu trouver leur place ailleurs.

Le DMG de la seconde édition a, comme le Livre des Joueurs, bénéficié d'une organisation interne et d'une présentation meilleure. Par contre, contrairement au Livre des Joueurs, le DMG est beaucoup moins novateur. Il reprend les grandes lignes de la première édition presque points par points et n'apporte pas toujours les éléments positifs que l'on pouvait attendre. En effet, si des modifications attendues et espérées ont été officialisées, telles que l'expérience ou les éléments permettant de juger la création d'une nouvelle classe, le DMG seconde édition manque, comme son prédécesseur et même parfois plus que lui, d'éléments directement destinés aux maîtres de jeu.

Ainsi, les tables d'herbes de la première édition, même si elles étaient en appendice, permettaient aux maîtres de jeu d'utiliser ces connaissances pour développer certains aspects médicinaux ou magiques. Un manque se fait effectivement sentir dans cette seconde édition au niveau des créations magiques, laissées à l'appréciation de chacun ou des éléments d'information sur la ou les différentes sociétés médiévales. C'était le défaut du premier guide, qui se perpétue avec cette nouvelle édition.

Prise dans son ensemble, la seconde édition propose cependant une amélioration significative d'AD&D. L'effort de présentation, d'illustration et d'organisation est tout à fait remarquable (certains pourront dire que ce n'était pas difficile de faire mieux que la première édition...). Mais il y a une volonté réelle de la part des auteurs de réformer AD&D pour accentuer le côté jeu de rôle aux dépens de la technicité et des jets de dés. Malheureusement, le DMG reste trop dans le prolongement de la première édition et ce sera donc aux maîtres de jeu de développer certains autres aspects du jeu par des recherches personnelles. Les principaux défauts restent l'absence de feuilles de personnages (prévues pour la rentrée) et d'indications concernant les divinités, leurs sphères d'influence et l'organisation de leur clergé et c'est actuellement aux maîtres de jeu de pallier à ce manque. A quand le *Deities and Demi Gods* seconde édition...?

***Didier Monin***

# LES FORCES BLINDEES de LA SECONDE GUERRE MONDIALE

39-45 fut incontestablement la période de gloire des blindés. Le concept de BlitzKrieg s'appuyant sur les divisions blindées fut largement adopté par tous les belligérants à la suite des premiers succès allemands. Pour mener une telle stratégie, il fallait évidemment avoir les moyens matériels d'aligner un grand nombre de formations blindées de qualité. D'où des chiffres de production assez impressionnants : 100.000 blindés entre 41 et 45 pour les USA et l'URSS, 50.000 entre 39 et 45 pour la Grande-Bretagne et l'Allemagne, 5.000 seulement pour le Japon et l'Italie (ces chiffres peuvent être corrigés selon la définition exacte que l'on donne au mot "blindé").

Mais la quantité n'était pas suffisante pour assurer le succès de l'arme blindée, il fallait aussi en assurer la qualité : qualité du matériel (puissance de tir, protection efficace, mobilité, robustesse, équipement radio, équipement de visée, etc) et qualité des hommes (les équipages mal formés ne pouvaient profiter de la supériorité éventuelle de leur matériel).

*

## LES PANZERS

Jusqu'à la fin de l'année 42, les allemands disposaient de chars inférieurs en blindage et en armement à ceux de leurs adversaires (exception faite des britanniques). Leur maîtrise du combat blindé, la qualité de leurs équipages et l'excellence de leur réseau de communication expliquent leurs succès (ainsi d'ailleurs que la maîtrise de l'air dont jouissait la Luftwaffe). Cependant après quelques cuisantes défaites face aux chars français puis soviétiques mieux armés et mieux blindés, les allemands se sont tournés vers la conception de chars lourds. Ainsi, dès la fin 42, avec l'introduction du Tigre, la tendance s'inverse. Désormais, les allemands disposeront, et ce jusqu'à la fin de la guerre, de blindés plus lourds (mais moins mobiles), mieux armés et plus puissants que ceux de leurs adversaires.

Mais les lourdes pertes subies sur le front est ne peuvent être compensées tant au niveau matériel qu'au niveau humain. Petit à petit, la qualité des équipages allemands va diminuer, tandis que le rapport de force leur sera de plus en plus défavorable. De plus la maîtrise de l'air acquise par les alliés met fin à la suprématie des PanzerDivisionnen à partir de 1943.

*

## LES TANKS DE L'ARMEE ROUGE

L'armée soviétique alignait plus de 20.000 chars, sur le papier, en juin 41 (soit plus que tous les autres pays réunis). Ce pays avait été parmi les pionniers de l'utilisation de l'arme blindée et de nombreux officiers soviétiques avaient combattu en Espagne aux côtés des républicains. Enfin, l'URSS disposait d'un millier de chars très supérieurs à ceux qu'alignaient les allemands (le T-34 et le KV dont seul le canon de 88 allemand pouvait venir à bout). Cela aurait dû donner à l'Armée Rouge un avantage décisif. Cependant, Staline qui se méfiait de l'appareil militaire, avait procédé à de vastes purges en 36-39 touchant près de 50.000 officiers expérimentés. Les corps blindés furent dissous, les T-34 et les KV furent mal répartis entre les formations et le parc blindé, composé pour l'essentiel de véhicules déclassés, était extrêmement mal entretenu.

Les allemands envahirent l'URSS et arrivèrent aux portes de Moscou avec moins de 5.000 blindés. C'est dire que les soviétiques avaient tout à apprendre des techniques du BlitzKrieg. A partir de 42, les corps blindés soviétiques sont reformés et acquièrent une efficacité croissante (l'exemple en sera donné par l'encerclement de la 6° armée à Stalingrad). Les déficiences (manque d'équipage) du début de la guerre sont comblées petit à petit. Par contre, au niveau technique, l'avantage qualitatif des KV et des T-34 est perdu avec l'introduction de la nouvelle génération de chars allemands (Tigres, Panthers etc). Equipé d'un canon de 85 (en remplacement du canon de 76) le T-34 restera le "cheval de bataille" des forces blindées soviétiques et mérite sans doute le titre de "meilleur char de la guerre".

*

## AU SERVICE DE SA MAJESTE

Durant toute la guerre, les britanniques souffrirent de l'infériorité technique de leurs blindés. Lents, mal armés, mal blindés, les chars britanniques seront de plus handicapés, jusqu'en 43, par une doctrine inadaptée



***Trois panzers IV enfoncent un mur***

et des équipages inférieurs en qualité aux équipages allemands. Les succès de Rommel en Afrique s'expliquent pour une large part par le fait que les anglais en 41-42 ne maîtrisaient pas suffisamment l'arme blindée. Ce n'est qu'à partir de 1944 que les forces blindées britanniques (d'ailleurs largement équipées en matériel US) pourront donner leur pleine mesure et encore la "prudence" de chefs tels que Montgomery, les relèguera-t-elle au second plan.

Pas de percées spectaculaires à la Guderian ou à la Patton pour les divisions blindées britanniques mais plutôt une avance lente et méthodique sans trop s'éloigner des lignes de ravitaillement... Sur le plan technique, les britanniques se distinguèrent par la mise au point de toute une série de blindés spéciaux (lance-flammes, déminage, franchissement d'obstacle etc) qui se révèleront fort utiles lors du débarquement mais qui ne pouvaient être utilisés contre les blindés adverses.

✱

## LA FIERTE DE PATTON

En mai 40, l'armée américaine disposait en tout et pour tout de 18 blindés armés de canons ! Les succès allemands, poussèrent l'état-major US à revoir sa conception de la guerre terrestre et à se lancer dans la production massive de chars de combats. Les blindés US, bien qu'inférieurs en armement et en blindage à ceux alignés par les allemands, étaient réputés pour leur fiabilité et leur simplicité. Les américains, comme les autres adversaires de l'Allemagne, durent apprendre sur le tas et forger une arme blindée efficace à la lumière de leurs affrontements avec les panzers. Cependant, leur esprit d'entreprise étant plus grand que celui de leurs alliés britanniques, ils surent tirer de plus gros avantages de leur potentiel blindé.

En combat, les chars et les équipages US étaient inférieurs à leurs adversaires allemands et les américains comptaient qu'il fallait cinq chars Sherman pour détruire un Panther, ce qui ne porta pas à conséquence puisque l'armée américaine était à même d'obtenir ce rapport de force.

✱

## APPLICATION !

Ces quelques modestes précisions sur les forces blindés étant données, à vous de juger de la qualité des simulations de chars et de combat de chars. Pour vos travaux pratique, nous vous proposons :

- Advanced Squad Leader (Avalon Hill) : choisissez vos véhicules et vous comprendrez pourquoi le Sherman avait tant de difficulté face au Panther...
- Open Fire (Victory Games) : jeu solo, vous commandez un groupe de féroces blindés US, gare aux vils allemands.
- Panzer Blitz / Panzer Leader (Avalon Hill) : toutes les composantes de la BlitzKrieg sont réunis ; à vous d'en tirer parti.
- Patton's Best (Avalon Hill) : un autre solo sur le même thème.
- Tank Leader (Oriflam) : vous dirigez des bataillons de chars et il vous faut utiliser au mieux vos caractéristiques nationales. ☐

***Omar Jeddaoui***



**Les panzers, chars russes et tanks britanniques et américains**

| NOM | DT | POIDS | VTS | AUT | ARMEMENT | BL | SERIE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PzKpfw IIF | 40 | 9.5 | 40 | 150 | canon 20, mitr. | 30 | 650 |
| PzKpfw IIIF | 40 | 22.3 | 40 | 220 | canon 50, mitr. | 30 | 6.000 |
| PzKpfw VI (Tigre) | 42 | 57 | 40 | 100 | canon 88, mitr. | 100 | 1.300 |
| PzKpfw V (Panther) | 43 | 44.8 | 45 | 100 | canon 75, 2 mitr. | 100 | 3.700 |
| T34 | 40 | 27 | 50 | 500 | canon 76, 2 mitr. | 60 | 35.000 |
| KV | 40 | 47 | 40 | 300 | canon 76, 3 mitr. | 75 | 5.000 |
| T34/85 | 43 | 31.3 | 50 | 400 | canon 85, 2 mitr. | 90 | 30.000 |
| IS2m | 44 | 46 | 40 | 300 | canon 122, 3 mitr. | 100 | 3.500 |
| Matilda | 39 | 27 | 25 | 150 | canon 40, 2 mitr. | 70 | 3.000 |
| Crusader II | 41 | 20 | 45 | 300 | canon 40, 3 mitr. | 45 | 5.300 |
| Valentine II | 41 | 16.3 | 25 | 150 | canon 40, 2 mitr. | 65 | 8.000 |
| Cromwell | 43 | 28 | 60 | 200 | canon 75, 2 mitr. | 70 | 2.000 |
| General Lee | 41 | 27.4 | 35 | 200 | canon 37, 4 mitr. | 50 | 5.000 |
| M4A3 Sherman | 42 | 33.8 | 50 | 200 | canon 75, 3 mitr. | 60 | 50.000 |

DT : date de mise en service ; POIDS : poids en tonnes ; VTS : vitesse en Km/h ; AUT : autonomie en Km ; Mitr : mitrailleuses ; BL : blindage moyen ; SERIE : nombre approximatif d'exemplaires produits. Les calibres et les blindages sont donnés en millimètres.

# TRIAL OF STRENGTH



## *LE jeu sur la guerre à l'est*

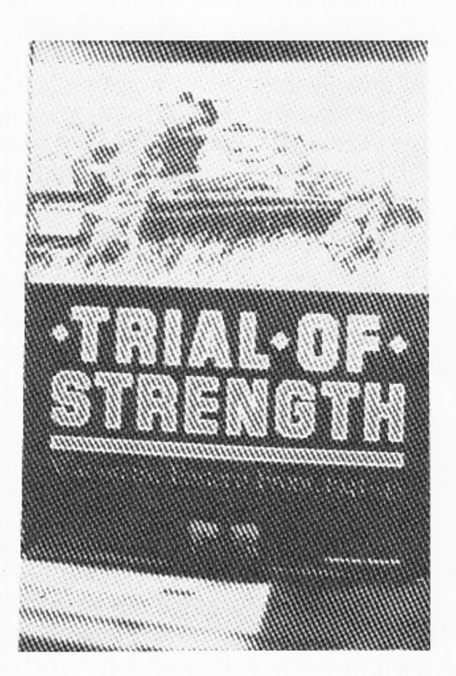
Sujet vu et revu, l'affrontement entre l'URSS et l'Allemagne est le thème d'un grand nombre de jeux de simulation. Parmi ceux qui simulent la campagne entière (ou presque entière) on peut citer *Plan Barbarossa* de SPI-TSR, *Russian Campaign* et *Russian Front* d'Avalon Hill, *Fire in the East, Scorched Earth* et *The Great Patriotic War* de GDW, etc.

Trial of Strength (que nous appellerons dorénavant TOS), de la firme australienne *Panther Games*, ne se distingue donc pas par l'originalité du sujet traité mais par le système de jeu très novateur utilisé. Ce système fait de TOS une perle rare et on peut affirmer qu'à ce jour, TOS est la meilleure simulation de la guerre à l'est au niveau Corps / Armée. Voici pourquoi:

### LE MATERIEL

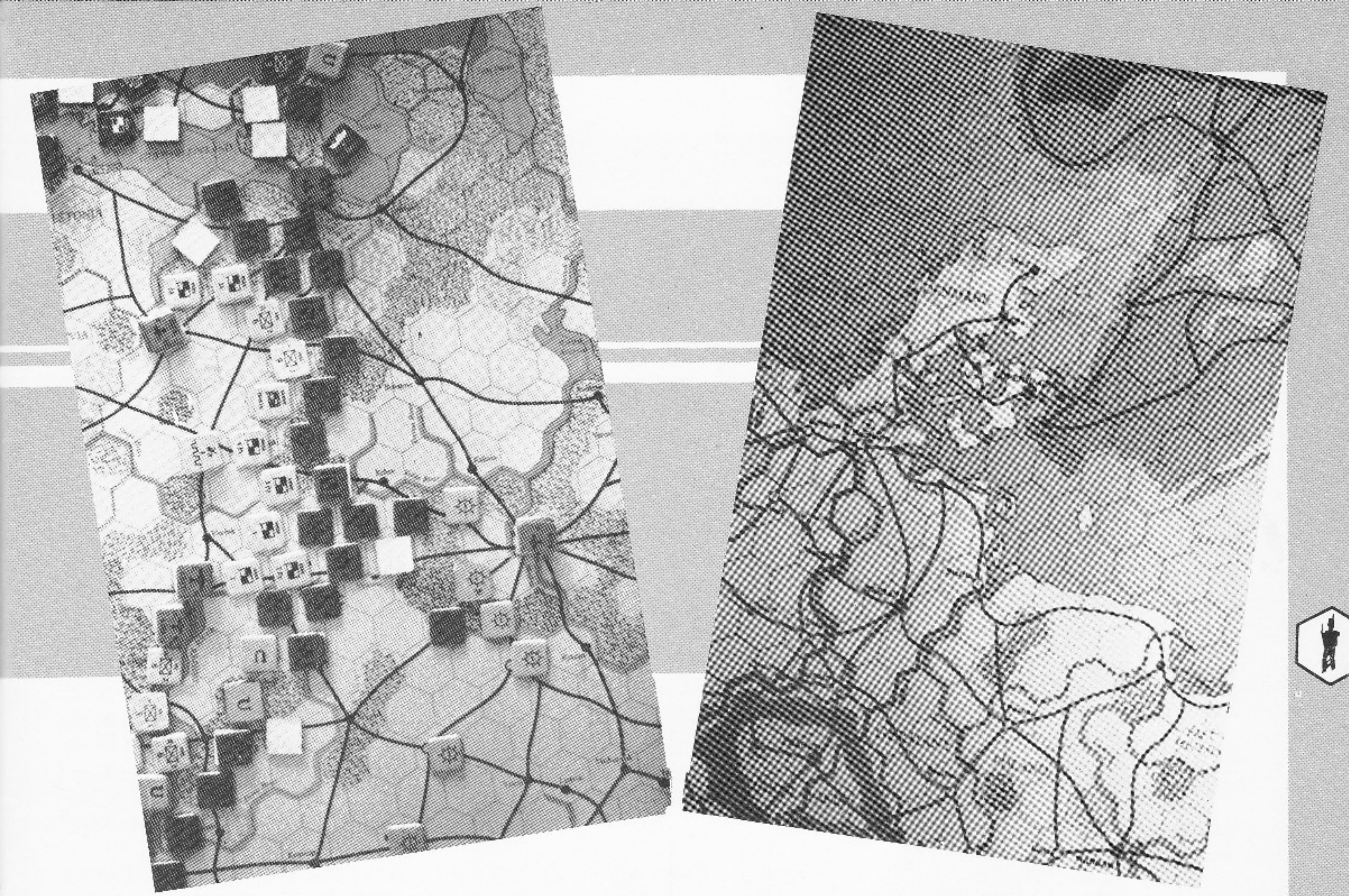
**La carte :** Elle est assez complète puisqu'elle inclut la Grèce, la Turquie et toute la Scandinavie. Elle est bornée à l'est par la fameuse ligne AA (Arkhangel-Astrakhan, le but ultime du plan Barbarossa) et à l'ouest par la ligne approximative Athènes-Bremen. Vous pourrez donc prendre Berlin, Prague, Belgrade ou Sofia, faire les fous à Mourmansk ou à Petsamo mais la Sibérie reste inaccessible.

On y trouve un relief assez varié (forêts, lacs, fleuves, rivières, collines, montagnes, marais, villes) et un réseau ferroviaire assez dense. La carte est malheureusement en papier (d'où fragilité et problèmes d'empilement), il vous est donc conseilé d'acheter une plaque de plexiglas à mettre par dessus (prix 50 à 60 Frs mais vous pourrez vous en servir pour toutes vos cartes en papier).




**Les pions :** Ils sont au nombre de 800 dont un certain nombre (parfois insuffisant) de marqueurs. Sont représentées les armées de l'Allemagne et de ses pays satellites (Finlande, Hongrie, Roumanie, Italie) et de l'URSS. Il y a aussi quelques plus : l'armée turque (qui peut éventuellement intervenir aux côtés de l'axe), la division "Bleue" espagnole, l'armée de résistance polonaise. De nombreuses catégories de pions sont représentées : QGs (ou HQs selon que vous êtes franco ou anglophile), corps (ou armées pour les soviets) d'infanterie, de cavalerie, de blindés, d'artillerie (soviétique uniquement), des Kampfgruppen (les corps allemands et finlandais peuvent se diviser en Kampfgruppen), brigades de NKVD, de marines, de paras (soviétiques uniquement pour ces trois dernières catégories), ingénieurs du rail, avions de combat et avions de transport, unités de transport (camions), navires de transport. Comme on le voit, il y a de quoi faire.

**Les aides de jeu :** pour chaque scénario (1941, 1942, 1943, 1944) est fournie une carte réduite en noir et blanc où sont indiquées les positions de départ (en rouge pour les soviétiques, en bleu pour les allemands) et les fortifications éventuelles (une excellente idée qui facilite grandement le placement initial). De plus, chaque camp dispose d'un feuillet où sont indiqués ses renforts et ses points de construction et de ravitaillement.



**Le livret de règles :** Il est bien présenté et évidemment en anglais-australien [chez Panther Games on dit dice (dés) pour dire die (dé)]. On regrettera l'absence d'un index qui faciliterait grandement la consultation des dites règles.

**La boite de rangement :** Elle est malheureusement absente. Peut-être n'en existe-t-il pas en australie ?

### Y A BON BANANIA

C'est le système de jeu qui fait tout l'attrait de TOS et l'on s'en rend compte dès la première lecture des règles. Ajoutons que celles-ci sont décrites avec humour (si, si c'est posible) ce qui en facilite d'autant la lecture. Traduction libre d'un passage : "Les champs de pétrole de Ploesti ne sont pas indiqués sur la carte. Vous pouvez imaginer que les allemands les ont enterrés ou que les alliés les ont rasés. Vous pouvez aussi utiliser vos talents de dessinateur pour les placer sur la carte - bonne chance."

Plus sérieusement, deux facteurs font de TOS une réussite.

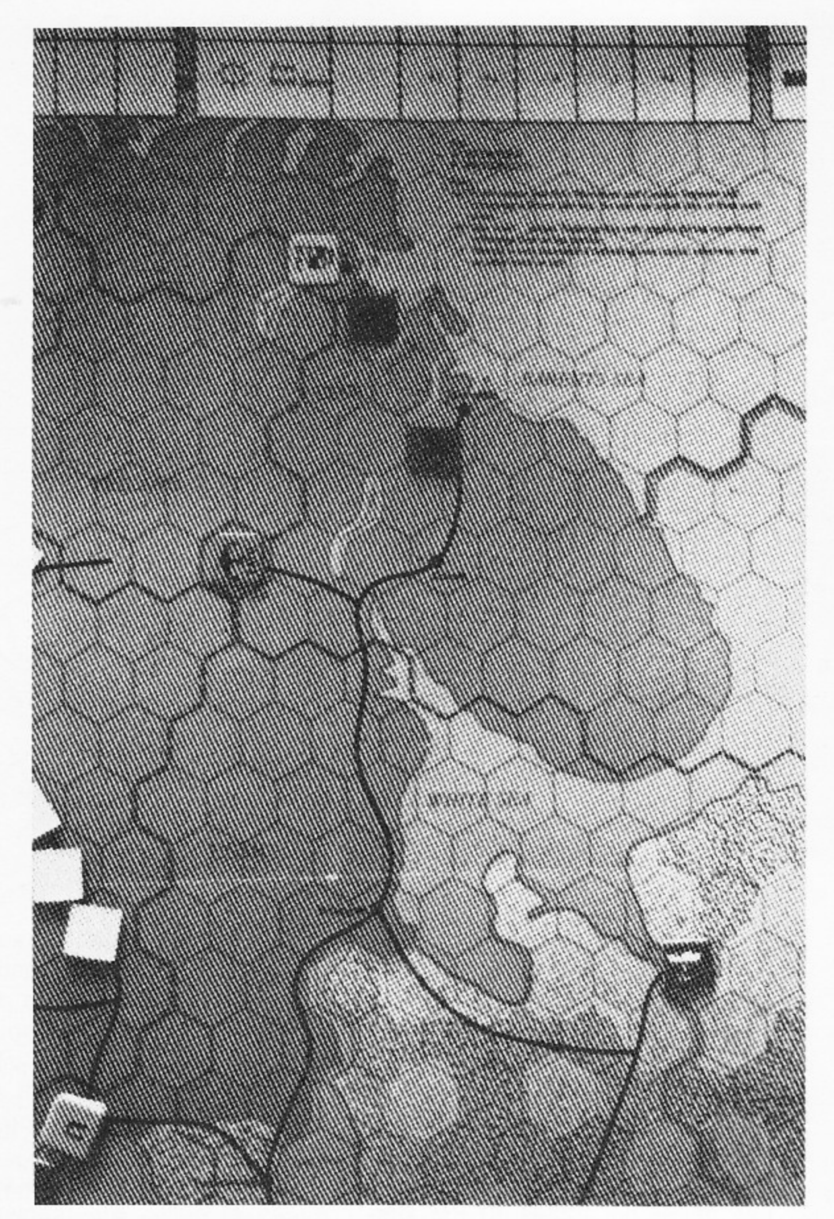
### LE SYSTEME INTEGRE COMBAT - MOUVEMENT

Contrairement aux jeux classiques où un camp déplace toutes ses pièces puis exécute tous ses combats, dans TOS les combats se font pendant la phase de mouvement et coûtent des points de mouvement (PM) selon le type de combat (de 1 PM pour un combat rapide éxécuté au maximum par 2 pions jusqu'à 3 PM pour une attaque combinée éxécuté par plusieurs piles).

Les unités ont toutes 10 PM lorsqu'il fait beau, 7 lorsqu'il neige et 5 en période de boue (Beûrk...). Selon leur mobilité, le type de terrain et le temps qu'il fait, elles dépensent plus ou moins de PM pour se déplacer. Par exemple, lorsqu'il fait beau, les blindés payent 1 PM en terrain clair, l'infanteie 2. On peut ainsi percer plusieurs lignes de défense en un seul tour (c'est-à-dire 10 jours de temps réel). Cependant, lorsqu'un combat a lieu dans une case, un marqueur de combat indiquant le nombre de PM dépensés par les attaquants (entre 2 et 10 donc) y est placé. Toutes les unités souhaitant pénétrer dans cette case devront dépenser le nombre de PM indiqué. Ajoutons que lorsqu'un combat est annoncé par l'attaquant, le défenseur a la possibilité de réagir : il doit pour cela disposer d'un QG situé à moins de 4 hexagones du combat et le dit QG doit réussir un jet d'intiative (7 ou moins pour les allemands, 5 ou moins pour les soviétiques et les finlandais, 3 ou moins pour les autres). Si le QG réussit son jet, il peut désigner un tas, qui sera en mesure de se déplacer pour renforcer la défense de l'hexagone attaqué ou boucher des trous derrière ou encore s'infiltrer dans un espace que l'attaquant aurait malencontreusement laissé libre.

Dans tous les cas, les unités attaquées et celles qui réagissent souffrent de malus, exprimés en PM (ainsi une unité qui subit une attaque combinée prend un malus de 4 PM). Lorsque viendra leur tour de jeu, leur capacité de mouvement sera réduite d'autant (ainsi, l'unité citée plus haut n'aura plus que 6 PM à dépenser lors de sa phase de mouvement dans l'hypothèse où le temps est dégagé).

Bref, le système mouvement - combat et réaction du défenseur crée une richesse de situations exceptionnelle et se rapproche plus de la simultanéité réelle des combats ; de plus l'attaquant n'est pas toujours en mesure de prévoir la force du défenseur puisque celui-ci peut inopinément être renforcé. D'où un sentiment d'angoisse certain : "Ce Kampfgruppe d'infanterie vaut 3 points de combat, je peux donc l'attaquer à 10 contre 1. Mais si les deux corps de blindés réussissent leur réaction, il vont renforcer la case et je devrai attaquer à 30 contre 35, soit 1 contre 2. Aie, aie..."



## LA CRUELLE INCERTITUDE

Contrairement aux "wargames" classiques où l'on sait à tout moment où se trouvent les forces ennemies, TOS introduit un certain "brouillard de la guerre". Ainsi lorsque plusieurs pions sont empilés, on ne peut voir que le pion du dessus (interdiction de soulever les pions de l'adversaire pendant qu'il regarde ailleurs, n'est-ce pas...). Lorsqu'un pion QG est présent dans une case, tous les pions de celle-ci sont transférés sur une feuille à part, contenant une case pour chaque QG et que l'adversaire ne peut consulter. Ainsi, un pion QG sur la carte peut être tout seul ou bien contenir 3 corps blindés, un corps d'artillerie et un corps de parachutistes par exemple !

De plus les pions ont la possibilité de se déplacer de QG en QG sans apparaître sur la carte. Imaginez l'angoisse de l'adversaire ! Enfin, lorsqu'un pion fortification est présent dans une case, interdiction de le soulever pour voir ce qu'il y a dessous. La composition des forces de l'adversaire n'est dévoilée que quand il y a combat. Ces règles introduisent donc la possibilité de bluffer, de créer des surprises tactiques (tiens, un corps blindé ici ?) ou stratégiques (ciel, 10 corps blindés dans ce secteur du front, je crois bien que la 6° armée va être encerclée...) et de tenir en haleine votre adversaire qui ne sera jamais sûr de rien.

Enfin ce système permet de comprendre pourquoi les uns et les autres se plaignaient constamment d'un prétendu avantage numérique dont aurait disposé l'adversaire : en effet, un blindé qui vadrouille de QG en QG peut être vu en plusieurs endroits différents du front durant le même tour, ce qui conduira votre adversaire à s'exclamer: "Mais, ils ont des blindés partout!" Evidemment, ce système ne peut être utilisé qu'entre joueurs fair-play. Mais j'ose espérer que 90% au moins des wargamers le sont (peut-être m'illusionné-je ?).



## CADEAUX BONUX

TOS est un jeu très complet et les deux facteurs cités plus haut sont certes les plus importants mais non les seuls pour expliquer son intérêt. Les règles de ravitaillement, de transport, de reconstruction, de blindés etc, sont fort bien faites et contribuent à former un tout cohérent. Rien ne semble avoir été oublié.



## LE COIN DES RALEURS

Comme rien n'est jamais parfait en ce bas monde, on peut trouver des choses à redire et notamment :

1) Les règles aériennes, volontairement simplifiées pour alléger le jeu, ne sont pas assez complètes. On aurait préféré des combats aériens avec un système de points de remplacement pour les avions.

2) La flotte soviétique de la Mer Noire n'est présente que de façon abstraite.

3) Le jeu s'adresse à des joueurs de bonne foi et suppose une certaine culture et une certaine logique ; aussi quelques règles sont assez peu détaillées pour devoir être mises au point par les joueurs.

4) Bien que n'étant pas experts en météorologie, il nous a semblé que la saison de la boue n'était pas assez longue et que le premier hiver n'était pas assez rigoureux pour l'axe. Mais on peut aisément remédier à ces problèmes.

5) La campagne est malheureusement assez longue à jouer. Prévoyez une large table où vous pourrez laisser en place tout le matériel.



## CE N'EST QU'UN AU REVOIR

Malgré les cinq problèmes précités, TOS est à tous les points de vue la meilleure simulation de la guerre à l'est actuellement disponible sur le marché. Si vous êtes un amateur du genre et que vous en avez assez des systèmes classiques, prenez donc un bain de jouvence avec TOS.

Un dernier avertissement, comme Panther Games est une firme australienne et peu connue de surcroît, il n'est pas impossible que vous ayez des difficultés à trouver la bête. Mais on n'a rien pour rien de nos jours, n'est-ce pas ? A Berlin... □

***Omar Jeddaoui***

# VENEZ JOUER !

Dans la deuxième quinzaine de Juillet, toute l'équipe de GRAAL participera activement au séjour ludique organisé par les Semaines de l'Hexagone à Commercy. Tous les types de jeux, aussi bien les wargames, les jeux de plateau que les jeux de rôles seront pratiqués. Vous imaginez le tableau ? Des journées entières à jouer, tout votre temps pour mener à terme telle ou telle campagne... Cependant le programme sera particulièrement axé sur :

- Les derniers tests de **Hanau 1813**, le deuxième tome de la collection Vive l'Empereur !
- **JRTM** avec entre autres un grandeur nature Tolkien.
- La parole sera à vous puisque vous aurez l'opportunité de **réaliser quelques pages** du somptueux mag' que vous tenez entre les mains ! Fini de râler, va falloir bosser !

Merci aux gentils sponsors qui nous rendent la vie plus facile : *Jeux Descartes, Hexagonal* et *Socomer Editions*. Enfin les Semaines de l'Hexagone offrent un abonnement de six mois à GRAAL à tous ceux qui leur renvoient le beau bulletin en bas de page ainsi qu'un joli chèque.

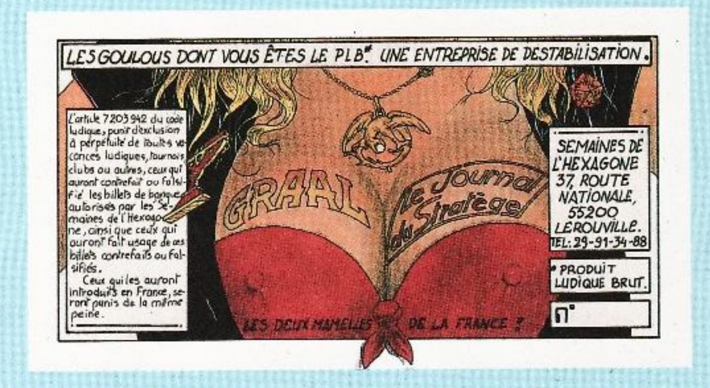
Alors qu'attendez-vous pour vous inscrire ?

---

Les Semaines de l'Hexagone ne sont vraiment pas un séjour comme les autres. La preuve en est que la Banque des SdH (comme on dit JdR) frappe sa propre monnaie, le Goulou, seul argent en vigueur là-bas. Chaque année des SLF (spéculateurs ludiques fous) perturbent gravement la stabilité du Goulou. Mais GRAAL ne recule devant aucun sacrifice et offre à ses lecteurs un superbe billet de 67 goulous, qui leur assurera un grand pouvoir d'achat. Il est à noter que le Goulou est aussi accepté par certaines boutiques de jeu.**

---




Je réserve une (si plus, précisez.........) places au séjour des Semaines de l'Hexagone à Commercy, du....... au.......
Ci-joint un chèque de 500F couvrant la réservation, à l'ordre des Semaines de l'Hexagone. Tarifs : 180 frs par jour.

**NOM :** **PRENOM :**

**ADRESSE :**

**CODE POSTAL :** **VILLE :**

Pour les possibilités de tarifs réduits pour le train ou pour tout autre renseignement (ainsi que pour l'envoi des chèques), l'adresse est :

*SEMAINES DE L'HEXAGONE, 37 Route Nationale, 55200 Lerouville. Tel : (16) 29 91 34 88.*

** : Le lecteur perspicace qui aura découvert l'erreur qui s'est glissée dans ce texte gagnera une caisse de Goulous dépréciés

# Rêve de plomb

*La dure vie de pionnier :* Horrible désert. Ca fait des jours et des jours que nous roulons sur une terre aride, ponctuée seulement par la silhouette sinistre des cactus sur lesquels vient se réfugier une bande de vautours, qui nous suit avec obstination pour Dieu sait quelle raison. Le soleil nous assomme de ses darts implacables. La chaleur est telle que j'ai été pris d'un étourdissement hier à midi en lisant les saintes Ecritures. Mais... Est-ce un tour que me jouent mes yeux fatigués ou une vision suscitée par le Malin ? Il me semble voir des formes humaines ramper vers nous comme le feraient des damnés dans les enfers ! Se pourrait-il que ce soient des... Ici s'achève le journal du pasteur Liam O' Maughnessy, tué ainsi que ses paroissiens émigrants par les indiens Sioux.

*Peinture des figurines : Michel Gauthey. Décor : Polystyrène. Photos : Philippe Plantrose.*





REMARK / ESSEX



CITADEL





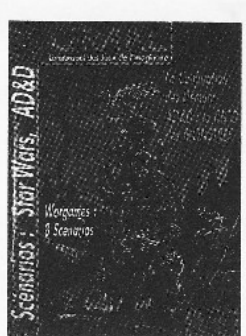
CITADEL




**N° 11 :** la cité du désert, fin - En-Cas : les bibliothèques - amour et JdR. Scén : Cthulhu - Marvel.




**N° 12 :** Spécial Bataille : jouez des mercenaires, découvrez les Mongols. Scén : AD&D - Stormbringer.




**N° 13 :** La conjuration des démons- Dico des monstres AD&D - La projection astrale dans Cthulhu. Scén : AD&D - Star Wars.




**N° 14 :** Découvrez la magie des fluides - Les pirates dans Star Wars. Scén : AD&D - Cthulhu - Warhammer JdR.




**N° 10 :** la Cité Mouvante, 1° partie de la description d'un peuple du désert - En-Cas : les rencontres. Scén : AD&D - RQ - Cry Havoc.

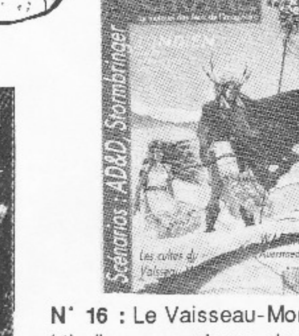


**N° 15 :** Le Vaisseau-Monde, u campagne pour AD&D et Storr bringer - Poster couleur. Scén Paranoia.

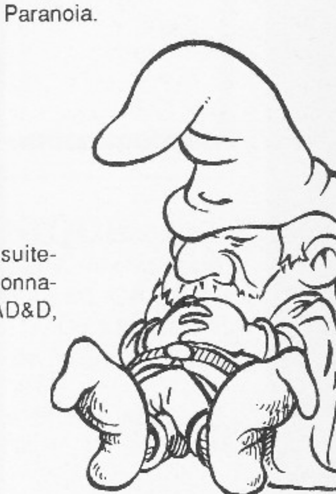



**N° 9 :** Son nom est James Bond JdR - Les achats de vos personnages. Scén : JB 007 - Maléfices.

**HS 1 :** spécial Tolkien : scénarios, aides de jeu, articles, figurines, bref, tout sur le tonton du JdR.




**N° 16 :** Le Vaisseau-Monde, suite- L'indien, une classe de personnage pour AD&D. Scén : AD&D, Stormbringer.



## ABONNEMENT 6 NUMEROS : 125F / ABONNEMENT 12 NUMEROS : 225F

Je désire m'abonner à GRAAL pour 6 numéros ☐ pour 12 numéros ☐
Je désire commander : la reliure (60F) GRAAL n° 1 ☐ n° 2 ☐ n° 3 ☐ n° 4 ☐ n° 5 ☐ n° 6 ☐ n° 7 ☐ n° 8 ☐ n° 9 ☐ n° 10 ☐ n° 11 ☐ n° 12 ☐ n° 13 ☐ n° 14 ☐ n° 15 ☐ n° 16 ☐ HS 1 Tolkien (39F) ☐

**NOM :** **PRENOM :**
**ADRESSE :**
**CODE POSTAL :** **VILLE :**

Libellez vos chèques à l'ordre de Socomer et envoyez-les à Socomer Editions, 35 rue Simart, 75018 Paris. Si vous habitez **à l'étrange** veuillez nous contacter.

## COMMANDEZ NOS ANCIENS NUMEROS : 25F PAR EXEMPLAIRE

*Voici enfin le résultat du concours organisé dans GRAAL n° 14 sur notre rubrique de PNJ. Le gagnant est Vincent Routier habitant Arras.*




# LE RAT, LE DRAGON ET LA BICHE.




Dans GRAAL n° 14, nous vous proposions d'imaginer les aventures de deux personnages, un nain et une elfe. La meilleure histoire est dûe à l'imagination de notre lecteur Vincent Routier qui recevra un vase en argent incrusté de pierreries (ou la collection de GRAAL du n° 1 au n° 13, avec une reliure et un abonnement ?). Le texte gagnant est trop long pour être publié intégralement ; nous avons donc choisi de le résumer et d'en citer quelques extraits.

Voici les aventures de Warwulf le nain et d'Enya l'elfe magicienne !

Un brouillard pestilentiel et noirâtre obscurcit le ciel. Appuyé sur sa hache, Warwulf contemple tristement les ruines des forges de la montagne. Les nains ont été massacrés par les troupes du sorcier Olo, et Warwulf, seul survivant, jure de venger son peuple :

"Olo, tu mourras par cette hache", hurle-t-il de sa voix rauque et profonde. Puis il quitte la terre de ses ancêtres sans plus un regard en arrière. L'esprit vide, il marche vers sa vengeance.

Le nain parvient à s'introduire dans la citadelle du sorcier mais tombe dans un piège. Prisonnier, Warwulf subit d'horribles tortures. Il serait perdu sans l'intervention d'Enya, la fille

adoptive d'Olo. Enya est une jeune elfe qui possède le pouvoir de voyager dans les limbes, ces contrées interdites aux vivants et aux dieux. Olo s'est chargé de son éducation. En grandissant, l'elfe est devenu très belle et l'infâme sorcier rêve d'en faire sa maîtresse. Enya voudrait s'enfuir mais elle a besoin d'aide. Elle profite du sommeil d'Olo pour délivrer le malheureux Warwulf, pendu par les pieds dans sa prison.
"Il faut fuir au plus vite" lui dit-elle.
S'il est fasciné par la beauté d'Enya, le nain ne perd pas le sens des réalités : "Auparavant, je dois récupérer ce que le sorcier m'a dérobé !"

Warwulf retrouve ses armes et ses biens. Il s'enfuit avec Enya mais Olo leur barre le passage:

"Etrange couple en vérité ! L'une m'a trahi mais c'est l'autre qui va payer".
Warwulf ne se dérobe pas. Tandis qu'il affronte le sorcier, Enya met son pouvoir en oeuvre. Elle abandonne son corps et son esprit part dans les limbes à la recherche d'un allié surnaturel. L'invocation réussit :

D'abord apparait un squelette, puis peu à peu, autour des os se développe un corps qui, de translucide, devient opaque.

L'être surnaturel tue Olo et ses serviteurs. Warwulf est sauvé mais Enya s'est sacrifiée pour lui : l'esprit de l'elfe ne peut plus quitter les limbes et son corps reste allongé, sans vie sur le sol. Comme Warwulf se désespère, l'être surnaturel lui adresse ces paroles :

"Je suis, dit-il, le véritable père d'Enya. Le sorcier Olo avait enlevé ma fille. Longtemps, j'ai attendu l'occasion de quitter les limbes pour venir la reprendre. Car ma fille n'a pas sa place
de Mélanésie.

Sur le vaste territoire de l'Amérique du nord résidaient plus de 250 tribus aux coutumes très diverses. La carte suivante n'en montre qu'une infime partie avec leurs localisations approximatives. Cette carte ainsi que les descriptions de certaines tribus ne doit servir que comme indication pour la création et la vie de vos personnages. A les vouloir trop "réels", vous les rendriez vite injouables. Il semble préférable d'inventer le nom de la tribu comme celui du lieu et de la religion, afin d'intégrer le tout au monde merveilleux d'AD&D. Inspirez-vous par exemple de la tribu d'indien dans "PETER PAN" de Walt Disney.



voir de voyager dans le royaume des morts (les limbes).
- Warwulf est promis à un grand destin: restaurer le royaume des nains. Il connaît l'emplacement du trésor de
Bien sûr,. Fidèle en amitié, il saura
définie, la vé les PJ qui l'auront aidé
ne sont pas s difficiles.
conséquent le les nains car il a long-
zone appeléerné dans leurs cachots.
toutes dans captivité, les schoffs, ou
que certaineernes, ont dévoré sa main
vaient connsorcier l'a remplacée par
"montagnarde de cristal aux étranges
□

RI
GE
DES DIFI
Les Jicar
Apaches, A
tiennent à la

## TECHNIQUE

**WARWULF :** guerrier 7° niv-voleur 6° niv, Alig : LN (B) ; PV : 60, CA : 0, F : 17, I : 14, S : 10, D : 17, Co : 18, Ch : 16
Equipement : cotte de maille +1, hache de bataille +2.
**ENYA :** magicienne 5° niv, Alig : CB, PV : 18, CA : 6, F : 14, I : 17, S : 14, D : 18, Co : 10, Ch : 18.
Equipement : un livre de magie dérobé à Olo et une "clef de hâvre" (cet objet permet à Enya d'invoquer les créatures des limbes).
**OLO :** magicien 10° niv ; Al : LM, PV : 35, CA : -2, F : 8, I : 18, S : 12, D : 16, Co : 12, Ch : 3.
Olo porte une robe qui donne au porteur une CA de 0. Sa main gauche artificielle peut lancer des éclairs. Il l'utilise également en combat rapproché, où elle inflige les mêmes dégâts qu'une dague +3.

# PETITES ANNONCES

- VENDS **livres dont vous êtes le héros** entre 10 et 15f. Tel : 48 31 88 57 demander Stéphane.
- VENDS ou échange : **OEIL NOIR** 1, 3, 4 : 90 F chaque, 200 f les trois, GUET-APENS neuf 200 f ou contre BATTLETECH ou TECHNOGUERRIERS. Marc au 38 30 63 61 après 18 h.
- VENDS **LEGENDES MILLE ET UNE NUITS** 100 f : tous scénarii LEGENDES CELTIQUES 40 f. Après 19 h. Tel : 31 74 17 16, Christophe ; Bretteville sur odon, 57, rue des cytises, 14760.
- VENDS **AD&D** : MJ-GDM-MM1-ROYAUMES OUBLIES (en français) 360f ou 100f un, ou contre MALEFICES. Demandez Christophe au 46 36 29 38. De 6 h à 10 h. Merci !
- VENDS **nombreux wargames**, liste contre un timbre. Ecrire à Thierry FENE, 11 cité Anathole France, 94550, Chevilly Larue. URGENT ! Merci.
- VENDS **OEIL NOIR** ext au jeu d'av (emballage intact) + STORM: STEALER OF SOULS (VO) 150 f Cergy 95800, 8, chem pipeaux. Tel : 30 32 25 86.
- EXCEPTIONNEL ! **OEIL NOIR** T.B.E. 80 f + scénario 13 f l'un + livre dont vous êtes le héros T.B.E. 10 à 15 f. J-C, Tel : 61 74 02 36.
- VENDS **jeux de rôles et wargames** à des prix sympas. Demander Stéphane au 39 65 44 25 (Yvelines).
- VENDS **CHILL** init. + ext. + 1 scénario 150f, RISK 50f, CAPTAIN COSMOS 80f, AVE TENEBRAE 80f. Tel : 40 36 04 30 le soir Philippe.
- VENDS **JB 007** + D. NO + MANUEL Q 210 f (neuf) christophe : 96 23 23 94.
- VENDS **HAWKMOON, STORMBRINGER** + sup, HARNMASTER + sup, JORUNE, EMPIRES ET DYNASTIES, HURLEMENTS, APPEL + sup + camp., 2300 AD, PARANOIA + sup, BITUME, AFTERMATH, EMPIRE GALACTIQUE+ sup, TWILIGHT 2000 + sup. Recherche ROBOTECH, PALADIUM, SWORDBEARER. Yannick 69 44 03 53.
- VENDS **figurines étain** 5 f (gobs, orcs, nains, elfes, cavaliers, barbares...). Contactez Roland au 47 83 61 61, paris 15°.
- VENDS **CHILL** et ext. : l'un 90 f ; PENDRAGON : 60 F ; demander Yann Tel : 73 24 57 30 après 8 h en semaine (Clermont-Ferrand).
- VENDS ou échange **JRTM** + écran + REVE DE DRAGON contre aides de jeu de STORMBRINGER ou d'HAWKMOON. 17, rue de charnage, Angers, 49000. TEL : 41 47 50 92.
- VENDS **EMPIRES ET DYNASTIES** + feuille perso bon état : 110f. Pierre Planté. Tel : 56 81 94 22. Répondeur laisser message.
- VENDS **RUNEQUEST** 170 f, MAITRES DES RUNES 100 f, DIEUX DE GLORANTHA 150 f, tout 400 f, EMPIRES ET DYNASTIES 150 f, 62 33 97 89, Stéphane.
- VENDS ext. access., MDA, **HAVENA** de L'OEIL NOIR 90 f chaque et achète D&D boîte 2. Tel : 79 62 74 49.
- VENDS **figurines AD&D**, liste et prix sur demande. Ecrire à Mme Chevillon Viviane, 16, allée du moulin, 60460, Precy sur oise.
- VENDS **AD&D** manuel monstres, joueurs, maître, prix intéressants, état neuf. Lobet Anthony, 7, rue du Colonel Fabien, 54110, Varangeville.
- VENDS **FALL OF FRANCE**, GAZALA 1942... Jean Lechantre, 2, rue du breil, 44100, Nantes. Tel : 40 69 12 15.
- VENDS **OEIL NOIR** bases + ext. 200 f + 18 scénarios à 12 f + CHILL plat. 70 f + CHAIN WARRIORS 150 f. Marcau 47 49 43 32, Hauts de Seine.
- VENDS DAK 100 f, **OMAHA BEACH HEAD** 120 f, KANEV 80 f, CENTRAL AMERICA 200 f (tout neuf). Chupin D Kernevez Pencran 29220, Landerneau.
- VENDS 18 livres dont ... 10 f l'un + **PENDRAGON** 70 f, le tout 220 f ou contre RUNEQUEST V.F. B.E. Appeler Nicolas au 76 26 42 75.
- VENDS **OPEN FIRE** état neuf 200 f. Eric Gamond, 7, allée sully 38130 Echirolles. Tel : 76 40 04 78.
- VENDS **NAPOLEON A AUSTERLITZ** 70 F, AMIRAUTE 70 F, PANZERBLITZ 120 f. Appeler Olivier au (16) 89536241 après 18h.
- ECHANGE **RUNEQUEST** en français contre JRTM ou STORMBRINGER. Tel : 46 36 29 38.
- ECHANGE **THIRD REICH** 3° EDITION + COREAN WAR état neufs contre L'antique NAPOLEON AT WAR de chez SPI. Tel : 43 40 91 30, Gilles.
- ECHANGE **OEIL NOIR** 1, 2, 3 et maîtres d'armes contre WARHAMMER. L. Reignier 56, rue Raymond Pionlarf, 51100, Reims. Tel : 26 87 15 21.
- ACHETE **FIRE IN THE EAST** de GDW. Contacter Hervé au 39 72 71 52.
- CHERCHE **BATTLE FOR STALINGRAD**, AIR ASSAUT ON CRETE, BATTLE FOR FACTORIES, 2° ed., règles F.E. Tel : 98 81 05 48.
- CHERCHE joueurs **WARHAMMER**, D&D, AD&D pour jeu par correspondance. Ecrire à Fabrice Lamachère, 2, rue E. Degas, 72100 LE MANS.
- CHERCHE PARTENAIRES ou MJ ou clubs pour tout les JdR. Alentours Montélibard. Samuel au 81 91 07 14.
- SANG DU TARIM ! Un fanzine est né : blood runner ! S.O.S. Articles et distribution ! Contactez Sébastien au 91 08 41 93.
- DEMANDE conseils pour peindre navires de guerre 1/3000 1 à 3 couleurs. Pierrick Jus 17, rue, Bichat, 51000, Chalons / Marne.
- Tu veux jouer à LEGENDES ? Moi aussi. Si tu as dans les 14 ans, téléphone au 40 59 01 85 et demande Sébastien.
- Club JdR SMJ de Choisy, vous attend en septembre. Renseignements : écrire à Sébastien Rochelle 21, rue Parmentier, 94310, Orly.

**BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE**

Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas de donner votre adresse ou votre numéro de téléphone.
Bon à découper ou à photocopier et à retourner à :
**GRAAL, petites annonces, 35 rue Simart, 75018 Paris.**

Une obscurcit le ciel. Appuyé sur sa hache, Warwulf contemple tristement les ruines des forges de la mon'agne. Les nains ont été massacrés par les troupes du sorcier Olo, et Warwulf, seul survivant, jure de venger son peuple :

"Olo, tu mourras par cette hache", hurle-t-il de sa voix rauque et profonde. Puis il quitte la terre de ses ancêtres sans plus un regard en arrière. L'esprit vide, il marche vers sa vengeance.

Le nain parvient à s'introduire dans la citadelle du sorcier mais tombe dans un piège. Prisonnier, Warwulf subit d'horribles tortures. Il serait perdu sans l'intervention d'Enya, la fille

# INDIENS OU AMERINDIENS

*Voici la suite de notre présentation de l'Indien en tant que personnage de JdR. Après les aspects techniques évoqués dans GRAAL 16, un tour d'horizon des principaux peuples et de leurs coutumes s'imposait.*



Après avoir lu la description du guerrier indien adapté à AD-&D, vous avez peut être eu envie de mieux connaître ce peuple formidable qui habitait l'Amérique du Nord bien avant l'arrivée des Blancs. Il faut toutefois noter que des contacts eurent lieu avec le peuple Viking passant par le Groënland.

Les indiens viennent en grande partie des peuples asiatiques qui, poussés par le climat ou les invasions, passèrent par le détroit de Béring (à l'époque inexistant car les deux continents se touchaient). Des contacts s'effectuèrent également entre les indiens et des groupes partis en bâteau de Mélanésie.

Sur le vaste territoire de l'Amérique du nord résidaient plus de 250 tribus aux coutumes très diverses. La carte suivante n'en montre qu'une infime partie avec leurs localisations approximatives. Cette carte ainsi que les descriptions de certaines tribus ne doit servir que comme indication pour la création et la vie de vos personnages. A les vouloir trop "réels", vous les rendriez vite injouables. Il semble préférable d'inventer le nom de la tribu comme celui du lieu et de la religion, afin d'intégrer le tout au monde merveilleux d'AD&D. Inspirez-vous par exemple de la tribu d'indien dans "PETER PAN" de Walt Disney.

## LA CARTE

Elle est découpée en différentes zones, chacune peut être en rapport avec les biotopes de l'animal-totem (voir errata).

A) Indiens des montagnes : choisir dans les tribus du "PLATEAU" et du "GRAND BASSIN".

B) Indiens des plaines et du désert: choisir dans les tribus des "PLAINES du "SUD EST " et du "SUD OUEST" où vous trouverez principalement des tribus du désert comme les HAVASUPAI vivant au fond du "grand canyon".

C) Indiens des plaines du bord de mer ou des marais : choisir dans les tribus du "NORD OUEST", de "COTE CALIFORNIE" et du "NORD EST".

Bien sûr, dans chaque zone ainsi définie, la végétation, le climat, le sol ne sont pas partout les mêmes et par conséquent les tribus situées dans la zone appelée "PLATEAU" ne sont pas toutes dans la montagne. De même que certaines tribus des plaines pouvaient connaitre un climat de type "montagnard".

## REPARTITION GEOGRAPHIQUE DES DIFFERENTS PEUPLES

Les Jicarillas, Chiricahuas, Kiowas-Apaches, Athabascans etc... appartiennent à la famille des APACHES. La plupart parlent l'athabascan.

Les Utes, Comanches - Shoshones, Osages etc... font partie de la famille des COMANCHES.

Les Navajos et Hualapai, appartiennent aux PUEBLOS.

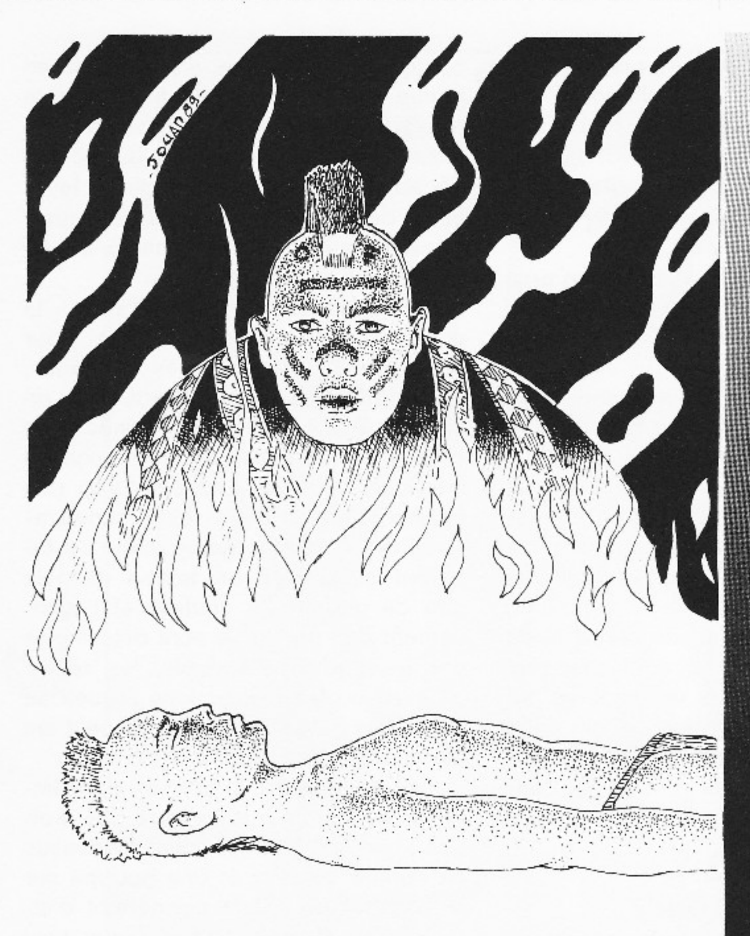
Dans le désert vivent des tribus très diverses telles les Havasupai, les Yakis, les Utes ou les Paiutes - dont le dieu est Tavwoat - ainsi que les Shivwites et les Hualapai situés autour du Grand Canyon du Colorado.

Plus loin ce sont les Papagos ou Papaguerias et les Pinacatenos Areneros ou Papagos des sables - dont le dieu est l'Itoi).

Le peuple des Hopis est très particulier et possède une génèse très différente des autres indiens. Ces individus se disent "peuple des serpents" et vivent avec ces charmants animaux. Pour les Hopis, le serpent n'est pas un animal mauvais. Selon une légende leurs ancêtres se seraient accouplés avec des femmes-serpents. Les Hopis pratiquent la "danse du serpent". Cette cérémonie dure neuf jours et neuf nuits avec un jeûne tout au long de l'épreuve. L'indien ne doit avoir aucun contact avec les membres de son groupe et pratiquer le célibat. Vêtus d'un cache-sexe et du costume de la danse du serpent, le reptile règlementaire dans la bouche, il entre dans la cérémonie.



Carte des Etats-Unis et implantation des tribus indiennes





La famille des SIOUX comprend de nombreuses tribus comme les Ponca ou les Oto qui parlent le siouan. Les Oihanktonwan (sioux yankton) sont appelés Petits Assinibouins, signifiant "cuiseur de pierre" en Chippewa car ceux-ci cuisinent leur viande en insérant des pierres chaudes dans des récipients en écorce.



## LES ALGONQUINS

Les Algonquins représentent une puissante famille qui comprend :

- **Côte est** : au nord, six tribus : Abnaki, Wawenock, Penobscot, Malecite, Micmac et Passamaquoddy. Au sud : Mohican, Pocumtuck, Nipmuk, Massachussett, Nanset, Wampanoag, Pequot, Narragansett, Nehantic, Mohawk et Mohegan.
- **Vallée inférieur de l'Hudson** : Lenni, Lenape (Delaware), divisés en : Munsi, Unami et Unalachtigo. A l'extrême sud se trouve la Confédération des Powhatan (ils passent pour être Iroquois).
- **Côte atlantique** : Confédération des Wappinger, Delaware et Nanticoke.
- **Region centrale** (le long de la vallée inférieure de l'Ohio, et autour des lacs Michigan et Supérieur) : Ojibwa, Potawatomi, Menominee, Miami-Illinois, Shawnee, Fox, Kickapoo, Chippewa-Ojibwa, Ottawa et Cree.
- **Region des plaines** : Cree, Black foot, Gros ventre, Blood, Piegan, Arapaho, Cheyenne.

Les Algonquins vivent dans des villages autonomes ou fédérés, composés de Wigwam ("la demeure" en langue algonquine). Cette habitation en forme de dôme et à charpente de bois recouverte de plaques d'écorce ou de jonc est très facilement transportable.

Les Algonquins croient en un dieu appelé *Nanabozho*, le lièvre capricieux qui enseigne aux hommes. Il est nommé aussi Nanimbozho Manabus ou Manito. Ils croient en la réincarnation des morts sous forme humaine ou animale. Le totem reste l'emblème du clan (Ototeman signifiant : "c'est mon parent"). Certains clans tuaient l'animal totémique et le mangeaient au cours d'un rituel sacré, à cause de ses vertus, ensuite ils lui présentaient des excuses. Les shamans appartenaient à la société secrète d'initiés appelés : Midewiwin.



## LES IROQUOIS

Les Iroquois sont issus d'une grande famille de la souche Hokan - Sioux.

- **Nord** : Erie ou Wyandot ou Huron. Tionontati ou Tobacco. Attiwandaron ou Neutral. Tohotaenrat. Wenrorono.
- **Au Centre** (actuel état de New-York) : Mohawk. Oneida. Onondaga. Cayuga et Senaca (appelés plus tard Tuscarora).
- **A l'intérieur** : Costenoga ou Susquehanna.

Chez cette peuplade, la caste des guerriers est appelée *Pin*. Ils font régulièrement des prisonniers afin de remplacer leurs hommes morts au combat. L'esclavage se pratique ainsi couramment. Les pins sont en conflit avec les sachems. Le successeur d'un sachem décédé est choisi par les femmes. Elles veillent à ce qu'il remplisse bien ses fonctions. Les femmes peuvent infliger des blâmes au sachem, voire le démettre de ses fonctions s'il persiste dans ses erreurs. Elles s'occupent aussi du travail aux champs.

Les Iroquois croient en un Esprit Suprême ou Grand Esprit, responsable de la création des Dieux, aux fantômes et aux esprits. A la mort d'un homme, son esprit part pour l'au-delà, son fantôme invisible continue à suivre la tribu. L'Esprit Suprême a aussi sa contrepartie satanique. Le shaman travaille souvent en groupe, il entre fréquemment en transes, au cours desquelles il a recours à la ventriloquie,

l'hypnose ou des vomissements de sang. Il utilise des drogues hallucinogènes et maîtrise l'art de la prestidigitation. Il soigne mais peut aussi provoquer malheurs ou souffrances. Chez les Iroquois, le shaman portait un masque de bois sculpté pendant son office et dansait autour du malade.





## LES ALGIQUES

Famille dont font partie les Montagnais et les Naskaris. Ces tribus possèdent de véritables pêcheries le long du St Laurent. Les Montagnais célèbrent chaque année de grandes fêtes appelées *macouchanes*. Au cours de ces fêtes, on mange beaucoup et on pratique des cérémonies rituelles. Après, chacun s'en retournait dans sa cabane d'écorce : le *wabano*.

Ces indiens ne craignent rien, ni humain ni animal, si ce n'est le *Wendigo* : le grand sorcier. Ce monstre a les pieds d'une longueur de 24 pouces (soit environ 61 cm). D'après leurs croyances, le shaman rencontre le Wendigo dans son Wabano ; la tribu, lors de ce rite, se tient autour de la cabane en restant aux aguets. Des bruits de lutte, des sons étranges, des voix inconnues et nombreuses s'exprimant en des langues étrangères se font entendre. Enfin, le shaman sort en sueur et très fatigué, déclarant qu'il connait l'avenir (chasse, accidents, maladies). Selon les Montagnais, le Wendigo possède un chaudron en pierre de la grosseur d'un homme, il faut 304 hommes pour le soulever. Ils croient aussi en des esprits supérieurs, bons ou mauvais selon leurs actions.

Les indiens montagnais ont un profond respect pour leurs morts qu'ils enterrent en creusant un trou de trois pieds. Quelquefois, ils le doublent avec du bois. Le corps est couché de côté ou encore assis. Au-dessus de la fosse est bâtie une cabane avec une ouverture. On y met des morceaux de tabac si le mort était un gros fumeur ou des ossements d'animaux si la chasse était sa passion. Les Algiques fabriquent eux-mêmes leurs canots en écorce de bouleau ou de cèdre et de gomme d'épinette. Ils confectionnent des raquettes faites de lanières de peaux de caribou et de bois de frêne afin de marcher sur la neige. Les Montagnais nomment la marmotte "siffleux".

## LES NATCHEZ

Voici pour finir la description de l'une des tribus les plus évoluées du continent nord-américain : les *Natchez* et leurs voisins, les *Taensas*. Ils font partie du groupe linguistique Algonkin/Muskogee.

L'habillement est composé d'un cache-sexe pour l'homme, un morceau de tissu ou de peau de daim passé entre les deux jambes, retombant de chaque côté sur une ceinture. En hiver ils rajoutent des jambières attachées à la ceinture et un poncho confectionné à partir de deux peaux de cerf, quelquefois une robe de peau de bison ou de castor. Les jeunes filles portent un tablier en mailles grossières avec une longue frange à laquelle sont suspendues des serres d'oiseaux qui s'entrechoquent lorsqu'elles marchent. Par temps froid elles s'enveloppent dans un morceau de peau ou de tissu qu'elles passent sous une aisselle et attachent sur l'épaule opposée, quelquefois d'une robe en plus. Les Natchez fabriquent aussi des vêtements à l'aspect satiné, tissés à partir de fibres d'orties et d'écorce de mûrier et parfois à partir de poils de bison ou d'opposum. Les nouveaux-nés ont le crâne pris dans des coussinnets en carton et argile afin qu'ils grandissent avec des têtes élégamment pointues. Toute la tribu marche pieds nus, sauf lors des longs voyages où des mocassins souples protègent les pieds.

Hommes et femmes percent leurs oreilles pour porter des ornements en coquillages, en pierre, en cuivre ou en plume (entre toutes les tribus existe un vaste système de commerce ; les indiens travaillant le cuivre du lac supérieur recoivent en échange de leurs outils des coquillages de l'Atlantique ; le sachem est souvent estimé s'il se révèle un habile marchand).

Les Natchez sont tatoués sur la plus grande partie de leur corps. Pour avoir le droit de porter les tatouages, les jeunes hommes doivent tuer un ennemi à la guerre et les combattants expérimentés affichent leurs exploits sur tout le corps. Les peintures non permanentes doivent être constamment renouvellées. Les indiens se tatouent aussi bien en temps de paix que de guerre. La couleur et l'agencement des peintures sont déterminés par les goûts personnels, les règles rituelles ou les instructions reçues au cours des rêves. Ils se noircissent les dents avec de la cendre et du tabac.

Fait intéressant, la coiffure des Natchez ressemble à la tonsure des moines ; une fine natte pendant au-dessus de l'oreille gauche et une houppe sur le sommet du crâne permettent d'attacher les plumes. Les cheveux sont enlevés à l'aide d'une lame de coquillage ou de jonc, ou encore légèrement brûlés ; les poils de barbe sont arrachés avec des pinces à épiler en coquille ou en cuivre. De même que presque tous les indiens d'Amérique, les Natchez, hommes et femmes, s'épilent systématiquement les sourcils et tous les poils du corps, par nature clairsemés.

Les hommes et les femmes travaillent ensemble dans les champs de mais avec des pioches en bois ou des outils en omoplate de bison. La pêche et la chasse sont réservées aux hommes. Certaines tribus élevent du chien pour la nourriture. La cuisine est à base de mais (ils connaissent 42 manières différentes de l'accomoder).

Les enfants ne sont jamais punis et apprenent à se comporter et à chasser, pêcher, etc, en regardant leurs aînés. Les jeunes filles avant le mariage jouissent d'une liberté totale. Tout enfant né accidentellement est calmement étranglé ou adopté par ses grands-parents selon le désir de sa mère. Le mariage est régi par un choix mutuel et le divorce, chose facile.

La guerre, partie intégrante de la vie, se limite à de rapides raids. Les villages ou campements isolés sont attaqués à l'aube ; les victimes assommées et tuées à coups de massue puis scalpées. Quelques femmes et enfants sont capturés afin de devenir esclaves. Si les guerriers ont réussi à

prendre un ennemi vivant, ils l'emmenent au village, et là, contrairement à d'autres tribus, le scalpent vif et l'étendent dévêtu sur un cadre vertical où tout le village le torture. Cela peut durer trois jours et trois nuits. La victime ne peut échapper à son exécution que si une femme veuve depuis peu le réclame pour mari.

Les Natchez sont régis par un système de castes dirigé par un pape-monarque au titre héréditaire. Il possède un pouvoir de vie et de mort sur ses sujets. Il se fait appeler "le Grand Soleil". Les membres de sa caste sont appelés "Soleil". Au-dessous d'eux dans l'échelle sociale viennent les nobles, puis les honorables ; ces trois classes forment "La Prairie". Le reste de la population constitue "les Puants". Les roturiers ou puants peuvent se marier entre eux mais les membres de la noblesse ont pour obligation d'épouser des roturiers. La succession étant matrilinéaire, les enfants nés de mère noble et de père roturier sont anoblis, à l'inverse, si la mère est une "puante", l'enfant l'est aussi. Plus l'homme est de rang élevé, plus il possède de femmes parmi les roturières.

Le Grand Soleil est porté par huit hommes sur une litière afin que ses pieds ne touchent point terre. S'il tombe malade, des enfants sont sacrifiés afin d'apaiser l'esprit responsable. S'il meurt, ses femmes, ses conseillers et ses serviteurs, anesthésiés grâce à une décoction de tabac sont étranglés au cours d'un cérémonial particulièrement intense durant plusieurs jours.

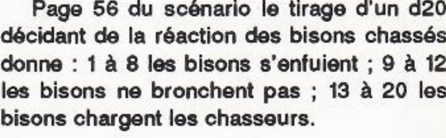
Les Natchez ont de nombreux liens avec les *Taensas*, les *Houmas*, les *Tunicas*, les *Chitimachas*, etc, et leurs idées se retrouvent souvent chez d'autres tribus. □

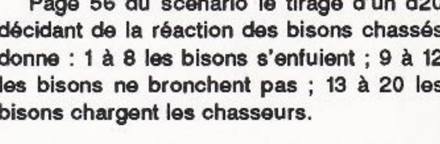
***Thierry Renaud***

## ERRATA

Quelques petites erreurs se sont glissées dans le mini dossier sur les indiens de GRAAL 16. Page 47, les lettres A, B et C représentant les totems d'indiens ont été oubliés.

- Totems des indiens des montagnes (A) : 1 à 38.
- Totems des indiens des plaines ou du désert (B) : 20 à 71.
- Totems des indiens des plaines du bord de mer ou des marais (C) : 01 à 08 et 53 à 100.



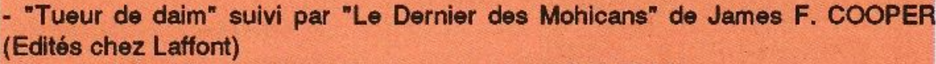


Page 56 du scénario le tirage d'un d20 décidant de la réaction des bisons chassés donne : 1 à 8 les bisons s'enfuient ; 9 à 12 les bisons ne bronchent pas ; 13 à 20 les bisons chargent les chasseurs.





## * BIBLIOGRAPHIE *




- "Tueur de daim" suivi par "Le Dernier des Mohicans" de James F. COOPER (Edités chez Laffont)
- "Les Indiens Montagnais du Québec" de Albert CONOLLY
- "Les premiers Américains" dans Time Life - les origines de l'homme
- "Scènes de la vie indienne en Amérique du Nord" de Edouard S. CURTIS (édité par Albin Michel)
- "Les Indiens d'Amérique du Nord" de G. TURNER (édité par Armand Colin)
- "Soleil Hopi" de Don C. TALAYESVA (édité chez Plon)
- Tous les "Jonathan Cartland" et les "Blueberry" ( B.D )
- "Little Big Man" de Arthur PENN.




STAR WARS

# RODEURS

*L'assassin dans Star Wars : au moins deux raisons :*

*- Voici un PNJ intéressant, ennemi ou allié, qui donnera du punch, du mystère et des cas de conscience à vos aventures.*

*- C'est un PJ idéal pour des aventures de vol, d'espionnage et d'assassinat, un peu en dehors des combats Alliance / Empire. L'Empire restant toujours le camp adverse du Joueur.*

*Ce personnage n'est cependant ni un tueur sanguinaire, ni un casseur de banques. C'est avant tout un as de l'espionnage et du vol de documents, un roi de l'intrigue et des commandos, un camarade loyal et dangereux, un artiste de la mort rapide et discrète.*

*"Soudain, le garde s'effondra, mort ! Quelques minutes après, tous les documents de la garnison Impériale avaient disparu. Personne n'avait rien remarqué : un travail de professionnel, qui allait, par la suite, permettre à l'Alliance Rebelle de remporter une grande victoire... Tout cela grâce à VOUS !"*

# DES ETOILES



Voici deux exemples d'organisations complémentaires d'assassins et d'espions que l'on pourrait rencontrer dans l'Empire. La *Caste de Koniec* s'intéresse principalement aux intrigues politiques alors que la *Hanse des Rôdeurs* "expédie" les affaires courantes...

○

## LA CASTE DE KONIEC

La Caste de Koniec forme les enfants de diverses noblesses, Maisons, familles prestigieuses et riches, aux arts de l'autodéfense et de la discrétion; l'assassinat mariant ces deux arts de manière on ne peut plus efficace.

C'est la Caste qui prend, en secret, contact avec les familles susceptibles d'être intéressées. En fait, la Caste se présente toujours au bon moment ! Cela lui permet de choisir ses élus, suivant les critères que voici :

- Etre un enfant, humain, d'une grande famille, de la noblesse, d'une Maison célèbre, etc...
- Avoir entre 8 et 14 ans et encourir des risques d'enlèvement, d'assassinat ou autres.
- Etre de grandes beauté et loyauté.
- Posséder une grande stabilité mentale.
- Payer un prix élévé d'avance.

Une fois le contrat tacite passé entre la famille et la Caste de Koniec, cette dernière délègue deux maîtres qui emmènent l'enfant pour 15 mois de formation. Où ? Peut-être dans une autre galaxie mais il serait risqué, pour moi, de divulguer ici une telle information. Pendant ces 15 mois, les capacités physiques et intellectuelles de l'enfant sont améliorées par d'étranges pratiques et exercices, essentiellement basés sur l'hypnose.

On lui apprend l'art de repérer ses éventuels agresseurs et de se dissimuler ; comment trouver et éviter les pièges de toutes natures, voire de les désactiver. Ses Maîtres lui font présent d'une arme mortelle et silencieuse, avec laquelle il apprend à ne faire qu'un. L'emplacement des centres vitaux des races les plus fréquentes de sa galaxie lui sont également enseignés ainsi que la manière de les détruire avec son arme.

Quand il revient dans sa famille, au bout de 15 mois, un maître de la Caste le prend en charge en tant que précepteur, renouvelant, appliquant et affinant les enseignements reçus, dans son univers quotidien, ce pendant 5 ans.

Le membre nouvellement formé fait dorénavant et avant tout, en son âme, partie de la Caste de Koniec, sa famille venant alors en second. Il ne dévoile jamais rien de ses connaissances, même sous la torture. Pour cela il faudrait venir à bout de sa résistance et des blocages hypnotiques qui lui ont été inculqués. De toute façon seuls les Maîtres connaissent l'emplacement et les réels buts de la Caste.

Très peu connue, grâce aux précautions dont elle s'entoure, la Caste de Kionec nourrit, de toute évidence, d'obscurs desseins politiques, aux visées intergalactiques. En formant les enfants de grandes Maisons, dans le plus grand secret, elle gagne des richesses et de nouveaux membres, qui s'avèreront sans doute d'importants appuis politiques et stratégiques.

Univers et enseignements hypnotiques lors de la formation et une forte amitié avec son Maître sont les clefs du dévouement des membres à la Caste. Mués par un idéal, intéressés par l'équilibre des lois qui régissent l'Univers, maîtres et membres de la Caste de Koniec n'apprécient sans doute pas l'expansion et les visées de l'Empire.

○

## LA HANSE DES RODEURS

La Hanse des Rôdeurs forme, dès leur plus jeune âge, des enfants choisis pour leurs capacités. Ils sont enlevés, achetés, recueillis ou nés au sein de la Hanse. Pendant de longues années on leur apprend les arts de l'espionnage et de l'assassinat.

Durant les deux dernières années de leur apprentissage, entre 10 et 16 ans, les entraînements deviennent mortels : c'est le début de la grande sélection. Ensuite commencent les contrats.

Ceux-ci sont commandités à la Hanse des Rôdeurs (espionnage, assassinats, attentats, sabotages, enlèvements, etc) qui garde 60% des gains des apprentis. Il faut bien, entre autre, qu'elle se rembourse des années d'apprentissage : cours, nourriture, vêtements, logement, etc.

Les moins bons apprentis sont envoyés seuls, ou en groupe, sur des missions totalement suicidaires, sans qu'ils s'en doutent, mais qui rapportent gros à la Hanse. C'est une manière de

se rembourser, d'un coup, d'un investissement mal placé. Certains en reviennent, ils sont rares. Ils gagnent alors un "abonnement" à toutes les missions de ce genre car ils sont dorénavant considérés comme un investissement intéressant : ils rapportent gros et reviennent au bercail. Le nombre de missions que cela dure est d'un tout autre domaine.

Les meilleurs apprentis remplissent des contrats où ils sont assistés par un rôdeur pour l'élaboration et parfois la réalisation de la mission.

Au bout de 10 ans de contrats, s'ils ne sont pas morts avant, les apprentis prennent le titre de Rôdeur. Ils gagnent alors 60% des gains, de plus en plus périlleusement gagnés, que leur propose la Hanse. Mais ils peuvent, s'ils le préfèrent, devenir enseignants, ou fonder une nouvelle école sur une autre planète (la Hanse regroupe plusieurs centaines d'écoles dans toutes la galaxie), tout en gardant leur titre de rôdeur.

Evidemment, bien des missions sont réalisées par des apprentis seuls, aussi bien que par des groupes comptant dans leur rang plusieurs rôdeurs et apprentis. Tout dépend du contrat à exécuter. Les biens d'un apprenti mort reviennent à la Hanse. Les biens d'un rôdeur mort reviennent à 60% à sa famille, s'il en a fondé une et à 40% à la Hanse, sinon tout revient à celle-ci.

Les plus anciens et, ou, les plus méritants rôdeurs deviennent les Dignitaires de la Hanse : le plus haut poste. Ce sont eux qui cherchent, choisissent et attribuent les contrats. Ils gèrent et possèdent les biens et la puissance de la Hanse car ils sont la Hanse. Ils élisent également les nouveaux Dignitaires.

La Hanse des Rôdeurs a de très nombreuses possessions et couvertures : banques, temples, écoles, etc. C'est une importante et puissante institution dont les secrets sont bien gardés et le monopole efficacement protégé.

L'Empire trouve son compte dans l'existence de la Hanse des Rôdeurs : beaucoup de missions délicates ont été remplies par les rôdeurs, laissant ainsi les mains de l'Empereur et de nombreux Gouverneurs Impériaux propres. Et puis tenter de détruire ou d'asservir une telle organisation serait totalement déraisonnable. D'ailleurs, l'Empereur n'a-il pas d'autres plans en tête ?

Tous les membres de la Hanse des Rôdeurs sont attachés à elle pour la vie. Vouloir la quitter pour devenir indépendant ou prendre sa retraite revient à signer son arrêt de mort. Du jeune apprenti au dignitaire plusieurs fois centenaire, nul n'échappe à cette loi d'intérêt commun.

O

## CHOISIR L'ORIGINE DE SON PJ

Pour incarner un assassin dans les meilleurs conditions, jouez soit :
- Un membre de la Caste de Koniec d'une vingtaine d'années. Cela vous offrira une plus grande souplesse de jeu. Soit :
- Un rescapé des missions suicidaires de la Hanse des Rôdeurs, passé pour mort et devenu indépendant. Vol, espionnage ou assassinat étant devenu la spécialité dans laquelle vous vous êtes fait une réputation.

Bien sûr, vous pourriez être un autodidacte indépendant, mais vous pourriez aussi vous contenter d'incarner tout simplement un Chasseur de Primes posant des détonateurs thermaux à tout va. C'est plus efficace : 10D de dommages, mais c'est un autre esprit de personnage et de jeu.

O

## ET LES PNJ ?

Tous, suivant votre scénario, feront de bons PNJ. Alliés ou ennemis, méchants ou gentils, seuls ou à plusieurs, morts ou vivants, ils devront servir l'intrigue et créer le danger dans votre histoire.

Les deux exemples d'origine sont suffisamment détaillés pour vous donner de bonnes bases et vous permettre d'extrapoler. Ces indications sont là pour servir de garde-fou à votre personnage, afin de ne pas en faire une vulgaire machine à tuer ; lui donner des limites pour enrichir sa personnalité et, en fait, vous donner une plus grande liberté de jeu.

O

## LA SPECIALISATION

L'assassin, quelque soit son origine, est un professionnel. Pour ce faire, il se spécialise dans un type d'arme qui est son arme d'assassinat. Cette compétence est appelée A.S. (Arme Spéciale, AS, ASsassin, ASsassinat...) Cette spécialisation coûte au personnage 1D du potentiel de départ de 18D. Ainsi il se voit répartir uniquement 17D entre ses attributs (voire fiche). Tout se paye.

L'assassin peut augmenter sa compétence d'A.S. de 3D dès le départ et cela lui est vivement conseillé. Il débute donc avec 6D dans ce talent. Pour les autres compétences il est limité à une augmentation de 2D comme tous les autres personnages (voir Star Wars le JdR page 8).

L'assassin se spécialise dans un seul type d'arme. Même le pistolet-blaster et le pistolet-blaster lourd sont considérés comme deux types d'armes différentes : leurs portée, effet, forme, poids, etc, étant différents.

O

## TECHNIQUE ET ASSASSINAT

1) L'assassin se cache, s'embusque. Jet de dissimulation / discrétion -1D, permanent jusqu'à ce qu'il change de cachette. Son jet détermine le facteur de difficulté pour l'apercevoir.

2) L'assassin peut éventuellement prendre un round pour viser sa cible et ainsi augmenter son jet d'A.S. de 1D le round suivant. Se reporter à Star Wars le JdR page 143, "action préparée".



3) L'assassin tire. Jet d'A.S.
- Jet d'A.S. < 30 : jet raté. Dommages normaux si la cible est touchée.
- Jet d'A.S. > 30 : jet réussi. Dommages de l'arme +2D.
- Jet d'A.S. > 40 : Dommages de l'arme +3D.
- Jet d'A.S. > 50 : Dommages de l'arme +4D ; et ainsi de suite on ne sait jamais.

•

### Exemple

Un geôlier surveille les compagnons malchanceux d'Arkane (votre PJ assassin). Armée de son blaster-diamant (cf plus loin), elle se cache derrière un speeder. Sa compétence de dissimulation / discrétion étant de 6D elle fait un jet à 5D. Résultat : 25. La difficulté pour l'apercevoir est donc de 25. La compétence de recherche du garde est de 2D+2. Le résultat de son jet est de 10. Il n'a donc pas remarqué Arkane. Celle-ci le vise pendant un round. Ainsi son jet d'A.S. augmente de 1D. Puis elle tire en effectuant son jet d'A.S. à 6D+1D = 7D. Résultat : 31. Son tir est réussi : les dommages du blaster diamant sont alors de 5D+2D=7D. Le résultat : 26. Le jet de vigueur du garde est de 10. Celui-ci est neutralisé, donc sans connaissance (blessures : voir Star Wars le JdR, pages 53 et 139).

Bien sûr, au début, réussir un assassinat ne sera pas chose évidente, mais l'action n'en sera que plus palpitante et le plaisir d'incarner un tel personnage plus grisant.

O

## REGLES COMPLEMENTAIRES

Si la cible voit l'assassin la viser, la difficulté du jet d'A.S. est alors de 30 plus l'esquive éventuelle de la cible.
Exemple : la cible esquive et fait 8 à

# . a s s a s s i n .

**Equipement**
Une arme d'A.S. et le matériel correspondant.
Combinaison discrète
Synthé-corde
Blaster de sport
Belle garde-robe
Appartement luxueux (loyer minimum : 1000 crédits par mois)
2000 crédits standards.

**Présentation :** - *Membre de la Caste de Koniec :* votre planète a été annexée par l'Empire et votre Maison renversée. Vos talents et votre arme vous ont permis d'échapper au massacre et de fuir sur une autre planète.

Les seules choses qui comptent vraiment à vos yeux sont la Caste et votre arme. Elles sont votre fierté et votre loyauté première leur revient.

Officiellement, vous faites partie de la haute société et vous participez à ses jeux. Sinon vous louez vos services aux plus offrants : cela vous permet de mener une vie assez oisive. Nul ne connaît la partie secrète de votre existence : aucun de vos commanditaires ne vous a jamais vu.

- *Ex-apprenti de la Hanse des Rôdeurs :* ayant survécu à une mission "imprévisiblement" meurtrière, vos six camarades s'étant fait tuer, vous n'êtes pas revenu à la Hanse et avez été déclaré mort.

Depuis, vous avez parcouru un coin de la galaxie où vous vous êtes fait une solide réputation d'espion et de mercenaire. Après chaque mission vous revenez à votre point d'attache, où vous dilapidez rapidement votre nouvelle fortune, car vos seules richesses sont votre vie et votre arme.

**Personnalité :** votre charisme et votre beauté sont imposants. Vous aimez la superficialité des plaisirs de la vie, mais vous êtes fier et loyal. Vous êtes quelqu'un qu'il ne vaut mieux pas trahir car vous en feriez une affaire personnelle...

**Une citation typique :** "Adieu beauté !"

**Relations avec les autres personnages :** vous pouvez vous faire passer pour un Joueur Professionnel ou un Noble Arrogant au sein d'un groupe pour bien des raisons. Vous faites peut-être équipe avec un Mercenaire ou un Hors-la-loi, à moins qu'un joueur vous ait engagé pour supprimer le personnage d'un autre joueur, qui sait ?

son jet. L'assassin tire, mais sa difficulté est maintenant de 30+8=38.
- Jet d'A.S. >8 : la cible est touchée .
- Jet d'A.S. < 38 : jet raté. Dommages normaux.
- Jet d'A.S. > 38 : jet réussi. Dommages de l'arme +2D.
- Jet d'A.S. > 48 : dommages de l'arme +3D et ainsi de suite.

Avant d'exécuter un contrat de meurtre, l'assassin étudie, si sa future victime est d'une race qu'il ne connaît pas, les fonctions vitales de la dite race, pour ne pas avoir de surprises. Aussi le MJ devra tirer un jet de races extra-terrestres d'un personnage tentant d'assassiner une créature peu répandue et qu'il n'a pas étudié. Comment savoir que les organes vitaux d'un "Saronk gris" sont dans sa troisième queue et non pas dans son oreille centrale.

Si un personnage tente un assassinat avec un autre type d'arme que celui dans lequel il s'est spécialisé, il sera pénalisé : la difficulté de son jet sera de 40 et non de 30. Il y a donc fort à craindre qu'un assassin à qui on a pris son arme favorite, est un assassin mal en point.

Si l'assassin n'a pas prévu l'angle de chute de sa victime, lancez 1d6 :
1- la victime s'effondre sur le dos.
2- la victime s'effondre sur la droite.
3- la victime s'effondre sur la gauche.
4- la victime s'effondre sur le ventre.
5- la victime fait 1d6 pas avant de s'effondrer sur le ventre.
6- la victime s'effondre sur elle-même.
Qui sait, un garde chutant d'un balcon sur une table de banquet peut être une chose gênante.

Bien évidemment un PJ assassin possède un point de Force, mais s'il l'utilise pour assassiner avec plus de tranquillité une victime, il le perd définitivement et gagne un point du Côté Obscur. Alors que s'il l'utilise afin de sauver ses compagnons d'une mort certaine, il le récupèrera. Pour plus de précision et pour libérer votre conscience du dilemne Point de Force / Assassinat relisez les pages 66 et 67 de Star Wars le JdR. Et puis ça fait toujours du bien de potasser un peu les règles.

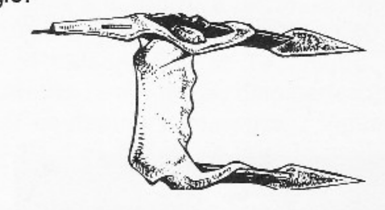
O

## ARMES D'ASSASSINS

Voici trois armes silencieuses, efficaces et équilibrées pour assassin. Elles doivent être considérées comme très rares : peu d'êtres savent quelles sont leurs réelles capacités.

### Accélérateur moléculaire

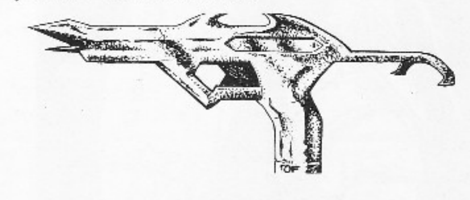
Dommages : 3D+2
Portée maximum : 80 mètres
Effet : accélère soudainement les molécules internes d'un corps vivant. L'impact ressemble à une brûlure. Cette arme se recharge sur les prises énergétiques, cela prend une heure. Sa réserve interne est de 50 coups maximum. Une fois les 50 tirs effectués, il faut recharger l'arme en énergie.





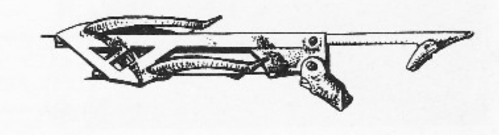
### Blaster-Diamant

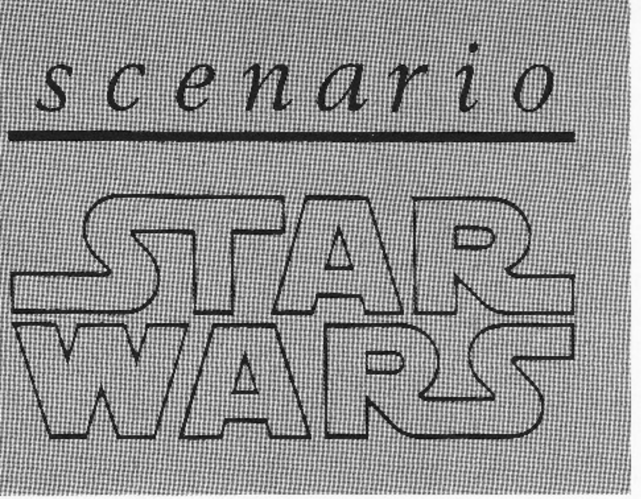
Dommages : 5D
Portée maximum : 40 mètres
Effet : tire de fines aiguilles à trois têtes, de cinq centimètres de long, en diamant de synthèse. La puissance des tirs est telle que les projectiles transpercent une armure de soldat impérial jusqu'à 25 mètres. Cette arme va avec un moule dans lequel on introduit le diamant liquide, et où il se cristalise sous forme de projectile. Il faut dix minutes pour mouler un projectile. Il y a deux chargeurs de cinq coups chacun. Les aiguilles en diamant de synthèse ne peuvent se conserver que dans les chargeurs, sinon au bout de quinze minutes à l'air libre, ces projectiles se subliment.



### Arbalète énergétique

Dommages : 4D
Portée maximum : 60 mètres
Effet : arbalète double tirant des carreaux d'énergie, les deux tirs ensemble ou séparés. Cette arme possède une autonomie de 30 coups / 24 heures. Elle n'a pas à être rechargée.

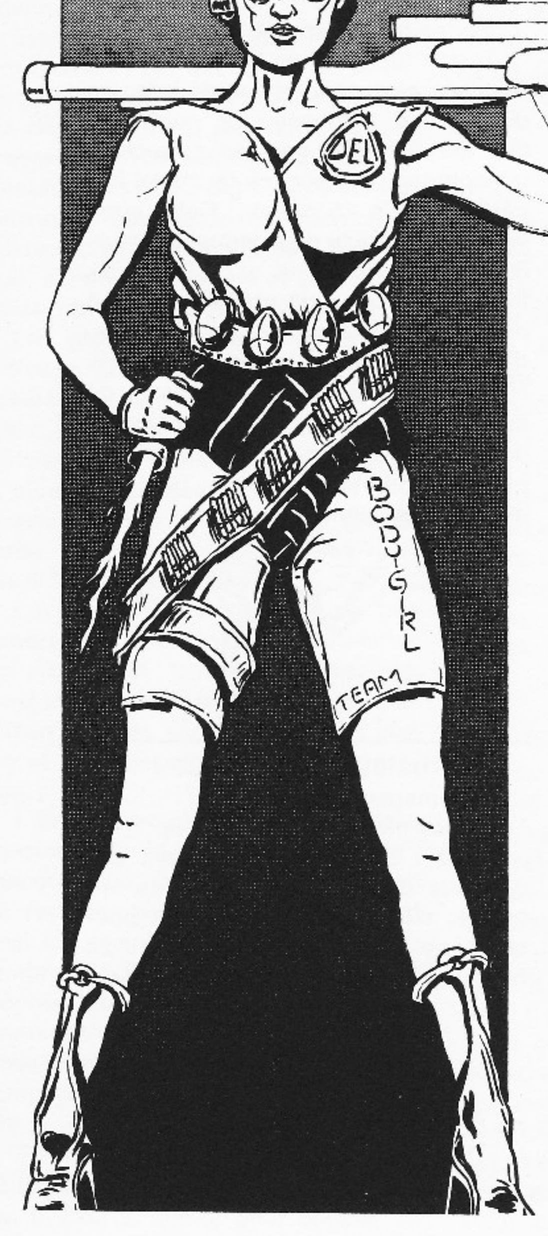





# TRAFIC sur DEHAN IV



***Ballade pour un Maître de Jeu et un Assassin***




Le Personnage - Joueur est chez lui, dans son luxueux appartement, quand la sonnerie de sa porte retentit. Sur l'holo-contrôle de l'entrée il peut constater que la personne qui vient le déranger est un vieil homme, de haute stature, le visage émacié. Il refuse de divulguer l'objet de sa visite devant la porte, mais précise qu'il s'agit d'une affaire de la plus haute importance.

Une fois à l'intérieur, le vieil homme (si on ne l'invite pas à s'asseoir, il fait les cent pas ; assis, ses genoux tremblent), nerveux, le regard inquisiteur, les mains cachées sous son ample cape noire, semble hésiter. La peur ? Non. En fait, il doute des capacités du PJ. Après une longue attente et de vagues paroles, il finit par avouer la raison de sa venue :

*"Hum ! Voilà... La Thovarddar, principale compagnie indépendante de la galaxie dans l'exploitation du méthane, voudrait que vous la débarrassiez d'un maître-chanteur. Ce voyou réclame de nous une forte somme ! Sinon, il compte commettre suffisamment d'attentats pour que l'Empire veuille assurer notre protection... et là... finie l'indépendance ! Il a déjà commis cinq attentats en quinze jours. Nous avons réussi à étouffer l'affaire mais... Nous avons dépensé beaucoup de crédits pour vous trouver. Ca évite de faire courir des bruits... Vous serez payé 15.000 crédits. 6.000 maintenant, 9.000 après... On nous a dérobé des documents holographiques dont voici les coordonnées (il tend au PJ une carte mémoire), si vous les retrouvez dans vos investigations, ramenez-les nous. Dans ce cas, nous monterons jusqu'à 20.000 crédits."*

Ensuite il attend la réponse du PJ, qui ne manquera d'être affirmative car c'est par-là l'aventure ! Si celui-ci demande que ses dépenses lui soient remboursées, le vieil homme accepte. Puis, comme convenu, il laisse trois cartes anonymes de 2.000 crédits standards chacune et s'en va.

O

## LES FAITS REELS (partie réservée au MJ)

Les patrons de la Thovarddar travaillent avec un dénommé *Shull*, un important caid de la pègre galactique impliqué dans le trafic du *Sotul*, puissant hallucinogène, vendu en fraude aux mineurs des exploitations de méthane. Le sotul permet également aux mineurs de travailler pendant de longues périodes. Ainsi le bénéfice est double pour la Thovarddar.

Shull, qui touche 50% des bénéfices se sent lésé et veut étendre le trafic hors des exploitations méthanières, ce à quoi s'opposent ses associés de peur que l'Empire ne mette son nez dans leurs affaires. La Thovarddar ayant appris que Shull avait commencé cette vente, malgré son désaccord, les revendeurs de Shull ont été liquidés en guise d'avertissement. Shull a aussitôt répliqué par cinq attentats. Après quoi les patrons de la Thovarddar ont cédé au désir de Shull, qui lui s'est engagé à créer une structure de distribution des plus discrètes (il n'aimerait pas perdre du jour au lendemain le bénéfice des exploitations de méthane). S'organiser lui prendra au moins quatre mois : moins de temps qu'il n'en faut pour le supprimer, sans éveiller les soupçons. Les documents holographiques sont évidemment compromettants.

### L'ENQUETE

Le PJ, qui n'est pas au courant des faits réels, va devoir, en bon espion, sillonner incognito les bas-fonds de la ville où il se trouve pour dénicher un indicateur valable. Le PJ sévissant sur cette planète et ses environs, depuis au moins trois ans, n'aura pas trop de mal, jet d'illégalité à l'appui, pour rencontrer, dans un électrobar bien glauque, l'indic approprié.

Ce dernier, un lézard humanoide pustuleux, lui donne rendez-vous dans 24 heures dans un entrepôt du deuxième sous-sol de la ville avec 500 crédits, s'il veut les renseignements.

O

### Y'A TROIS LEZARDS = Y'A UN MALAISE

Dans l'entrepôt, mal éclairé et parsemé de fûts de deux mètres, l'indic, après s'être assuré qu'il avait les 500 crédits, commence avec ses deux frères, bien planqués, un tir croisé sur le PJ, des fois qu'il aurait plus de crédits sur lui.

Tous les attributs des "lézards" sont à 2D+1, sauf Savoir : 3D+2. Ils sont armés de mini-blasters, dommages : 3D+1. Ils ont 20 crédits chacun.

Voici l'occasion pour notre PJ de tenter ses premiers assassinats, puisque l'entrepôt est un lieu propice à un cache-cache mortel.

L'aventurier apprend par un dernier tuyau de l'indic mourrant, ou par un dernier tuyau de l'indic avant que le PJ ne l'achève, ou par une dernière note sur l'ordinateur de poche d'un cadavre de lézard humanoide, que "le poseur de bombes s'appelle Shull, il vit sur *Dehan 4*, à *Kesor*. Ses attentats, c'est pour le fric."

O

### DEHAN 4

Cette planète se trouve à quinze jours d'hyperespace avec le vaisseau de ligne classique qui fait le voyage aller-retour une fois par mois. Prix du billet : 1.300 crédits. Prochain départ dans 36 heures. Juste le temps pour notre héros de faire ses bagages. Le voyage dure quinze jours et se déroule sans problème.

Dehan 4 est une planète du type de Tatooine (la planète dont est originaire Luke Skywalker) pour bien camper le décor. Une planète de sable, balayée de vent de sable. Elle vit essentiellement de l'exploitation de substances rares, précieuses et difficiles à extraire (drogues, minerais, joyaux etc). Il y a un seul astroport sur Dehan et il est à *Tasor*. Kesor se trouve aux antipodes, à deux jours de landspeeder. Location: 200 crédits par semaine, ou 600 pour un mois. Réserves du véhicule, matériel de survie et vivres sont compris dans le prix. La même chose neuve à l'achat coûte 15.000 crédits, d'occasion 6.000 crédits standards.

Pendant la nuit que le PJ est obligé de passer au sol, il survient au moins un des événements suivants :

- Une violente tempête de sable pendant laquelle il vaut mieux rester abrité... Dommages : 2D+2.
- Une attaque de 1D6+1 hommes des sables à la fourrure bleue. Dextérité et Vigueur : 2D+2 ; Perception : 3D ; Savoir, Mécanique et Technique : 2D. Armes : Arcs longs, dommages 2D+2 ; et couteaux, dommages : Vigueur +1 =3D. Ces indigènes dont la couleur se confond avec les reflets du ciel nocturne sur le sable, s'ils se voient en mauvaise posture, s'enfuient en "nageant" sous le sable : ils ne laissent comme traces que leurs morts.
- Le sol tremble ; au loin un bruit d'orage... S'il regarde, le PJ voit une sorte d'immense ver, parsemé d'éclairs, plonger dans les... dunes !
- Le PJ meurt d'une indigestion, suite à un mauvais repas à Tasor... Quoique...

## KESOR

Kesor est une cité aux formes baroques et témoigne d'un important essort culturel et économique dans une civilisation de type "médiéval". On y rencontre toutes sortes de races et de droides. Les rues de Kesor sont parcourues par des nobles, des aristocrates et des artistes, suivis de leurs esclaves ou de leur suite. Les rues sont parsemées d'échoppes.

Tout le monde semble apprécier Shull comme un grand mécène et défenseur des arts. Toute personne interrogée parlera de ses fêtes fastueuses, aux festins délicieux et aux spectacles sans pareils. Tous les quatre jours, les gens de "Qualité" de Kesor sont invités à une nouvelle fête. Puis, pendant quatre jours, le Palais s'affaire à préparer une nouvelle fête et ainsi de suite. La prochaine est dans deux jours.



La "pègre" de Kesor est essentiellement formée de petits brigands, de pirates des dunes et d'aventuriers en voyage. Ces gens-là apprécient moins Shull ; sorti de leurs rangs, ne les ignore-t-il pas maintenant, ne les empêche-t-il pas de prospérer ? Mais l'avantage à Kesor c'est l'absence de police.

Dans un électrobar louche le PJ apperçoit 'Del. Pour décrire 'Del à notre héros, choisissez son actrice ou acteur favori une sorte d'âme soeur idéale (j'en vois déjà qui se disent que Raquel Welch ou Mel Gibson feraient de bons partenaires !). Mais la rencontre n'aura lieu à ce moment là que si le PJ le désire. Disons qu'il s'agit seulement de quelqu'un qu'il a remarqué.

Toutefois, s'ils se mettent à discuter, en tout bien tout honneur, ils se rendent compte que leur intérêt commun est Shull. 'Del a suffisamment de prudence pour laisser parler le PJ en premier et ne pas dévoiler ses réelles intentions. Cependant voici l'occasion pour l'aventurier de se lier à un PNJ, alliance qui pourrait se révéler utile.

O

## L'ART ET LA MANIERE D'ACCEDER à SHULL

Se faire inviter à une fête : rien de plus simple. Il suffit de vivre dans un endroit luxueux de la ville. Les bruits courent et on est invité dans 1d6 fêtes.

Venir à la fête sans invitation : impossible, on est immédiatement refoulé par les gardes.

Devenir un des proches de Shull : pour cela il faut soit l'épater, soit lui sauver la vie, soit lui proposer une vraiment bonne affaire ou encore lui rendre un service extraordinaire.

Escalader les murs du Palais pour accéder aux chemins de ronde : la difficulté est de 30 et il y a quatre jets à effectuer, car les façades font 20 mètres et sont lisses : il n'y a pas d'ombre portée où se dissimuler. Si toutefois le PJ arrivait aux chemins de ronde, sans ete aperçu d'en bas, c'est essoufflé qu'il devrait affronter des gardes heureux de pouvoir enfin se défouler sur quelqu'un.

Les sous-sols du Palais : il y a deux accès en ville. Un bon travail d'*illégalité* permet de découvrir où ils sont. 20 et plus : deux jours de recherches ; de 15 à 20 : trois jours ; de 10 à 15 : quatre jours ; de 5 à 10 : six jours ; moins de cinq : impossible de se renseigner. Un accès donne sur les cuisines. L'autre accès aboutit au laboratoire, mais il est scellé. Pour l'ouvrir un jet de *Sécurité* >12 ou 2D6 tirs de blaster suffisent. Ces accès permettent d'arriver ou de partir du palais.

Les sous-sols (égouts) de Kesor sont vastes : chaque voyage est l'occasion d'au moins trois des incidents suivants :
- Canalisation en pente descendante et glissante à 70%.
- Même type de canalisation, mais se finissant par un ventilateur impressionnant mais lent ; dommages : 1D+2
- Canalisation avec un mètre de liquide nauséabond de profondeur.
- Canalisation avec trois mètres du même liquide. Il est mouvant. Difficulté de *Natation* : 10 ; durée : 1D6+1 rounds. Sinon c'est la noyade.
- Créature fongeuse de 2 mètres 30 de long, carnivore ! Dexterité : 3 D ; Perception : 3D+2 ; Vigueur : 3D ; dommages des griffes : 3D+1.
- Chute dans un bassin de 70 mètres carrés, rempli d'un liquide saumâtre et épais : 2D. Au centre du bassin, dissimulé sous l'épais liquide, se dissimule un broyeur ronronnant : dommages : 7D. Ce broyeur engendre un effet de siphon ; ainsi la difficulté de *Natation*, pour arriver à une échelle menant à l'accès du laboratoire sera de 8 ; si le premier jet est raté la difficulté du jet passe à 10 ; si le deuxième jet échoue la difficulté passe à 12, et ainsi de suite. Si au sixième jet l'infortuné nageur n'est pas sorti du bassin, il passe par le broyeur. Une bonne vigueur et de la chance sont alors nécéssaires.

Après chaque incident, on retombe sur le parcours normal des sous-sols.

## UNE FETE

Une fête dure les dix heures de la nuit. Y est servi un festin royal pour trois cents invités. En même temps un spectacle de danse, de magie, d'acrobatie et de théâtre est donné sur une grande scène. Puis a lieu un bal, où drogues et alcools abondent et auquel participent une profusion de jeunes belles et d'esclaves séduisants, pour le plaisir de tous.

Trente gardes restent en faction dans la salle de réception où tout cela se passe. Shull fait des visites-éclairs à la fête, mais il préfère observer ses invités, d'un oeil amusé, depuis les couloirs d'espionnage. Pendant une fête le laboratoire cesse son activité. Il est fermé et gardé. Quelques invités ont l'air surpris par cette fête, voire outrés : ce sont des négociants venus d'autres planètes pour traiter avec Shull.

O

## LE PALAIS DE SHULL

1) **La salle de réception** : Prévue pour 600 personnes, elle est le seul lieu du Palais ouvert au public. Hormis les fêtes, elle accueille également les conseils de la ville, une fois par mois.

2) **Les cuisines** : elles fonctionnent presqu'en permanence, mais cuisiniers et domestiques n'ont pas accès aux appartements de Shull. Ses gardes et des droides le servent ('Del travaille aux cuisines depuis un mois et vise à s'approprier, par un long travail de patience, tous les documents de Shull).

3) **Alarmes** : pour trouver les systèmes de sécurité il faut faire un jet de recherche à 12 et pour les désactiver un jet de sécurité de 10. Toutes personnes ou droides les franchissant sans laisser-passer les déclenchent. Si une alarme retentit, tous les gardes environnants accourent bêtement, quitte à laisser des postes sans surveillance.

4) **Portes vérrouillées**, difficulté de sécurité de 10 sinon : ALARME !

G) **Gardes** : dextérité & vigueur : 3D autres attributs : 2D ; Armes : pistolets-blasters ou blasters de chasse, dommages : 4D ; couteaux, dommages : vigueur +1D. Ils sont loyaux envers Shull. Ils portent des uniformes.

5) **Armurerie.**

6) **Garage** : dix véhicules à répulseurs sont prêts à partir. Tous sont en bon état.

7) **Laboratoire** : le sotul et d'autres produits y sont préparés en secret. Il est situé sous le niveau du palais.

# le palais de shull.

E → Entrées Palais et Garage.
‖ → Portes.

8) **Sas d'accès** aux sous-sols de *Kesor.*

9) **Accès aux chemins de ronde**. Les chemins de ronde bordent la coupole de dalles translucides qui sert de toit à la salle de réception. Des gardes y sont postés en permanence.

10) **Appartements des gardes.**

11) **Trésorerie** : les trois trésoriers y font souvent la fête avec de jeunes esclaves... Il y comptabilisent les biens de Shull et de Kesor.

12) **Appartements** des cinq scientifiques du laboratoire. Ils font partie des proches de Shull.

13) **Passages secrets.** Seules quelques personnes très fidèles à Shull et Shull lui-même les connaissent. Même difficulté que les alarmes.

14) **Couloirs d'espionnage** : comme leur nom l'indique ils servent à espionner les invités. Un système acoustique perfectionné permet d'écouter toutes les conversations, en plus des nombreux judas.

15) **Garage des droides.** Il y a peu de droides au palais car Shull sait par expérience que l'on peut les reprogrammer à des fins déplaisantes pour leur propriétaire confiant.

16) **Garde endormi** ou regardant un holofilm osé...

17) **Et si** un garde arrivait pendant que le PJ désactive une alarme : "Ah ! C'est encore en panne ?... Votre laisser-passer !"

18) **La chambre de Shull** : c'est une vaste pièce minérale, avec au milieu une cascade s'écoulant dans une piscine, une vaste couche, deux coffres à vêtements, un ordinateur sur sustenseurs antigravité et des vitrines remplies d'innombrables oeuvres d'art. Il y passe de longues heures seul à rêver et à travailler.

19) **Coffre-fort dissimulé** : les documents holographiques sont dans le coffre de sa chambre. Jet de *recherche* pour trouver le coffre : 12. Jet de *sécurité* pour l'ouvrir : 12. Sinon un arc électrique frappe le voleur en même temps que se déclenche une alarme. Dommages de l'arc électrique : 6D, il est conçu pour assommer non pour tuer. Cependant il faut que le personnage touché tire un jet de résistance : s'il est inférieur à 6 les dommages peuvent réellement blesser ou tuer, suite à une crise cardiaque. Quiconque se fait assommer de la sorte, aura la joie, à son réveil, de découvrir l'humble salle de torture de ce gentil Palais. Voir conclusions...

20) **Couloirs de fuite de Shull** : difficultés : la même que pour les alarmes.

21) **Escaliers descendants.**

22) **Chute** de 4 mètres, dommages : 3D.

23) **Eboulement** d'une matière type neige, dommages : 3D. L'unique manière de s'en sortir est de répandre un liquide qui ira vers le bas afin de savoir où se trouve la surface ; ou bien jet de *recherche* aidé de la force... sinon c'est la mort par asphyxie au bout du total en minutes d'un jet de *résistance.*

24) **Créature fongueuse** de 4 mètres de long : c'est le chien de garde de Shull. Dexterité, perception et vigueur : 4D. Deux attaques par round, dommage : 4D+1. Elle peut être rendue docile par un jet d'*équitation* supérieur à 20.



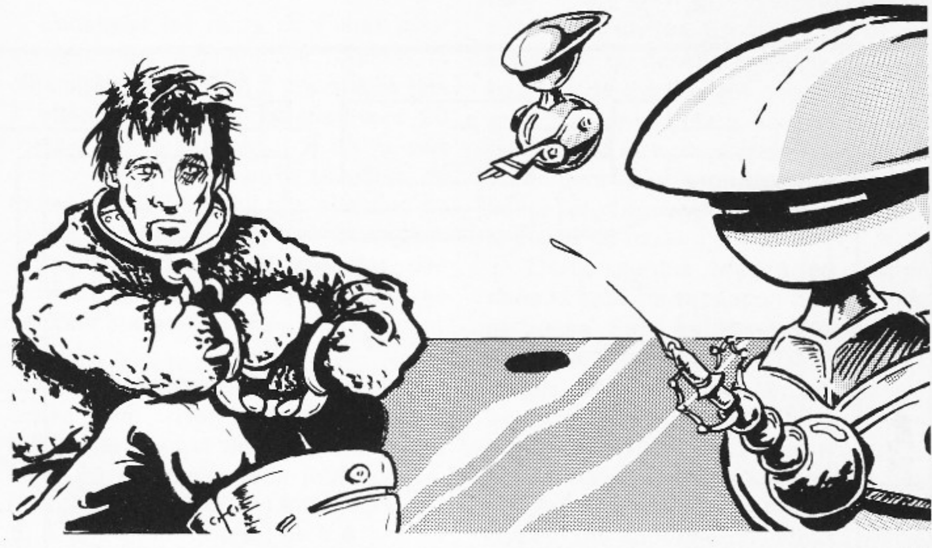
25) **Là se trouve un speeder**, 1.000 crédits, des rations concentrées pour deux semaines, un blaster-pistolet, un fusil-blaster (dommages : 4D et 5D) et des macro-jumelles. Sont éparpillés sur le sol les restes des squelettes des créateurs de la retraite de Shull. Car nul, hormis Shull, ne connait ces passages et encore moins le bon. Ce tunnel sort dans le désert, par une grotte, à 50 Kms de Kesor. S'il s'échappe, connaissant parfaitement le terrain, Shull prend une rapide avance sur ses poursuivants, quelqu'ils soient.

## CONCLUSIONS

Notre héros peut s'associer avec 'Del qui l'aidera du mieux de ses possibilités. De tels rapports pouvant déboucher sur une grande affection.

Si le PJ échoue dans sa tentative d'assassinat ou s'il s'est fait assommer par le piège électrique du coffre, il sera maintenu en vie afin d'être torturé, pour qu'il donne le nom de ses commanditaires ; car, que Shull soit mort ou vivant, il y a de la vengeance dans l'air. Mais comme beaucoup des associés de Shull pourraient trouver intérêt dans sa disparition, il serait regrettable, financièrement parlant, de faire un impair.

Bien attaché, mais non maltraité (juste un ou deux coups de poings bien placés), il se verra poser des questions sans détour, laissant même miroiter une possible association. Vous pensez bien que s'ils l'ont attrapé, les hommes de Shull ne verront pas en notre PJ un partenaire efficace... et s'il donne ses sources c'est qu'on ne peut vraiment pas avoir confiance en lui, alors, ad patres le héros. S'il ne donne pas ses commenditaires, 'il aura droit, quelques heures plus tard, à une séance de piqûres. Des piqûres d'une drogue des plus néfastes, faisant perdre irrémédiablement des points de dextérité, de vigueur ou de perception. Mais la cavalerie arrivera à temps (merci 'Del) pour lui donner une seconde chance, ainsi que son précieux matériel récupéré auprès du défunt garde qui surveillait la porte de la salle.



Problème si 'Del est déjà mort... et bien c'était une feinte. Mais il arrive néanmoins que des aventures se finissent mal.

Si le PJ réussit sa mission sans accrochage, présentez-lui pendant sa fuite le tableau suivant :

'Del est en mauvaise posture, désarmé, face au second de Shull et à un garde en train de savourer l'instant de sa mise à mort. Personne n'ayant remarqué notre discret héros et les deux vilains lui tournant le dos, (ne serait-ce pas un moment fort pour l'utilisation d'un point de force ?), le PJ a trois rounds pour agir, sinon la tête de 'Del explosera sous l'impact du blaster d'un méchant.

Second de Shull : Dexterité : 3D / Perception : 2D+2 / Savoir : 3D+1 / Vigueur : 2D / Mécanique : 3D / Technique : 2D.

Armes des deux affreux : blaster- pistolets, dommages : 4D.

Les documents de Shull sont codés mais il semble évident qu'ils pourraient intéresser les ennemis de l'Empire : routes spatiales et planètes peu fréquentées, et autres renseignements sur nombre de trafics en tous genres... L'Empire également pourrait être intéressé !

O

## LE RETOUR

Après un voyage de retour sans problème, si ce n'est peut-être une surprise dans le désert (voir liste en début de scénario) ou une fuite mouvementée de Kesor, notre héros revient à son point de départ, seul ou accompagné, car un bon salaire l'attend : 9.000, voire 14.000 crédits (ça fait une somme !) sans compter les dépenses.

Mais pour tout salaire le PJ sera attendu, chez lui, par un Droide assassin, lunatique et assez peu efficace, histoire de lui laisser le temps de fuir et d'aller ruminer sa vengeance ailleurs (si 'Del l'accompagne, jusque-là indemne, ne le (la) faites pas bêtement tuer par ce droide, ça sonnerait faux, et vous y perdriez peut-être une bonne équipe pour des aventures à venir).

La Thovarddar apparemment ne veut aucun témoin, mais il semblerait qu'elle se soit fait un ennemi de taille ! □

*Olivier Frot*

L'auteur décline toute responsabilité pour les morts suspectes de PJ que pourrait occasionner la lecture de cet article.

## TECHNIQUE

**'DEL**

DEXTERITE : 3D ; esquive : 4D ; blaster : 4D
PERCEPTION : 2D ; escroquerie : 3D ; dissimulation / discrétion : 3D
SAVOIR : 3D
VIGUEUR : 3D+1 ; escalade / saut : 4D
MECANIQUE : 2D+2 ; équitation : 3D
TECHNIQUE : 3D ; cuisine : 3D+2
POINT DE FORCE : 1
EQUIPEMENT : pistolet-blaster, dommages : 4D ; couteau, dommages : vigueur+1D = 4D+1
500 crédits, vêtements, chambre à l'électrobar.

**SHULL**

C'est un humain d'une quarantaine d'années, 2m45 pour 150 kg. Il a la peau gris cendre, les cheveux et les yeux bleu azur. Cet homme à l'humour ravageur et à l'intuition incisive, passe presque tout son temps dans sa chambre à préparer de nouveaux coups, à contempler ses richesses, ou à vivre d'agréables moments avec ses amis et amies érudits. Il n'est pas paranoiaque car il a confiance en ses hommes et ses systèmes de sécurité.
DEXTERITE : 3D / esquive : 4D / blaster : 4D+2 / parade mains nues : 3D+2
PERCEPTION : 2D+2 / commandement : 5D / escroquerie : 6D+1 / jeu : 3D+1 / marchandage : 4D+2 / recherche : 3D+2
SAVOIR : 4D / illégalité : 6D / survie : 5D+1 / technologie : 4D+2
VIGUEUR : 2D+2 / résistance : 4D
MECANIQUE : 2D / astrogation : 3D+2 / équitation : 4D / répulseur : 3D+2
TECHNIQUE : 2D+1 / médecine : 4D+1 / démolition : 3D / rep. de répulseur : 4D+2
ARMES : blaster-lourd, dommages : 5D / couteau, dommages : Vigueur + 1D / deux grenades, dommages : 5D.



*Dans un futur très éloigné, dans une galaxie qui s'étend et s'épuise à l'infini, dans un univers où le chaos reprend peu à peu ses droits et où les étoiles explosent et se répandent, inexorablement, une à une, il est un nom encore plus terrible que l'implosion d'une constellation, un nom dont la fureur évocatrice déchire l'âme du plus brave, un nom qui claque au vent de la destruction comme un étendard funeste :*

# WHOG SHROG

*Pirates paillards, apôtres de la violence, les WHOG SHROGS sont les plus fidèles serviteurs du BOUCHER DE L'UNIVERS. En son nom, ils écument la galaxie et la transforment en un brasier de douleurs.*



## LE JEU DE ROLE DE SCIENCE-FICTION METALLIQUE

Ci-dessus : Les **Dom Shrog** Massman, **Doc Shrog** Falma et **Whog Shrog** Fax, derniers survivants de l'Escouade Briselenfer, Division Batscumbassa, attendent dans l'antichambre de Talkérus, le Boucher de l'Univers, de recevoir leur médaille de l'Ordre de la Boucherie, le célébre crâne pourpre sur triple fémur.

Note : Un oeil averti aura reconnu, sur l'épaule gauche de Lou Fax, l'emblême des vétérans de Sérikan (crâne de Lémurian stylisé), terrible bataille où s'illustrérent entre-autres les célébres Chruds Almabre et Fallkishan, tombés face à Deshraken, le Whog Shrog renégat, Loks parmi les Loks.



# ATTENTION : LES "NOUVEAUX WHOG SHROGS" SONT ARRIVES !!!

## PIEGE MORTEL

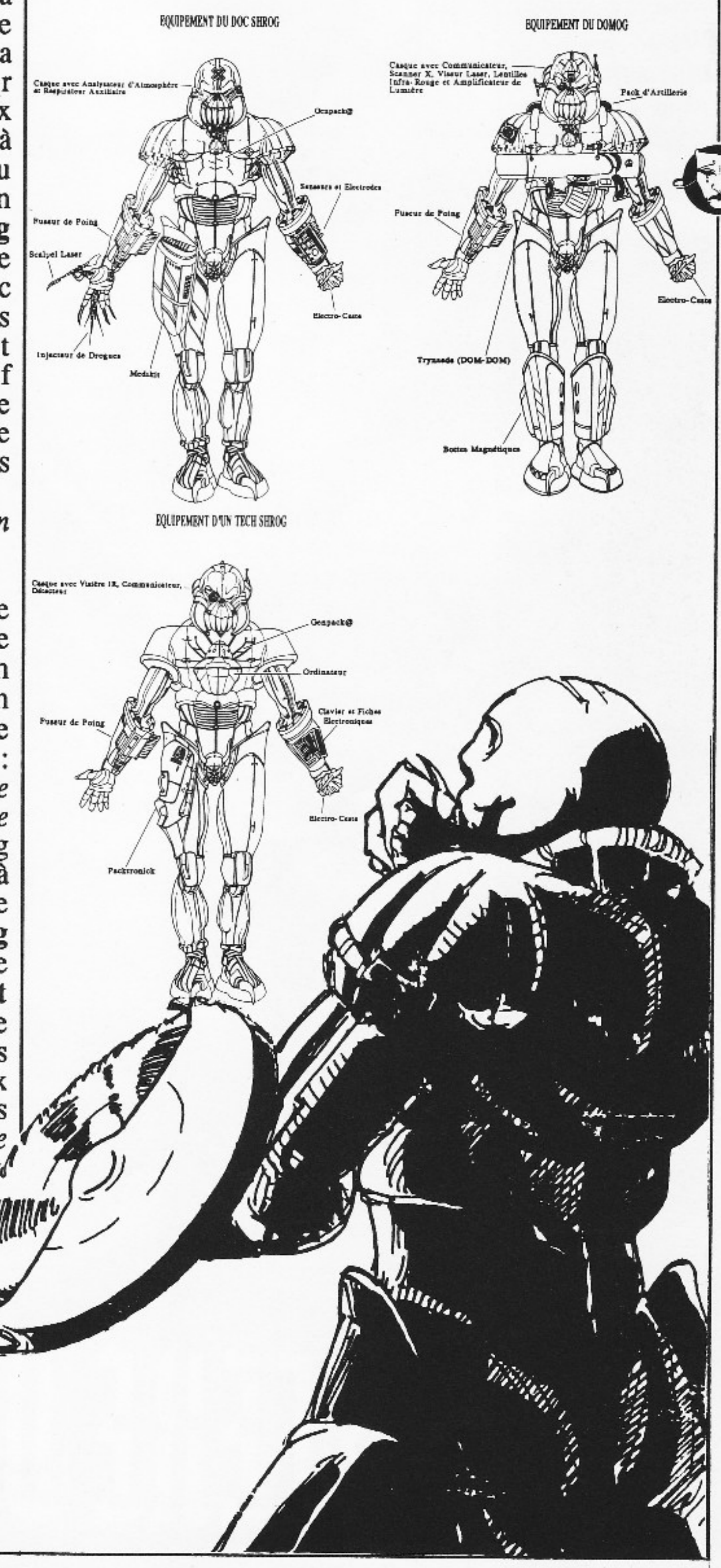
Perdus dans un océan sans fin de brumes épaisses, les guerriers de l'Escouade Briselenfer progressaient avec peine, les sens en alerte et les muscles tendus en attente d'un danger potentiel. Le **Trynaêde**, ou **Dom-Dom**, sur l'épaule, le **Dom Shrog** Massman entonna intérieurement le premier couplet de l'un de ces vieux chants Whog Shrog qui conjure la peur, la broie comme un vulgaire Mushgreer pour en extirper la substantifique moêlle. Deux de leurs compagnons Whog Shrogs étaient déjà portés disparus et les machoires terribles du piége que leur avait tendu Murk'San le Kurien semblaient être prêtes à se refermer. **Throg** Jigue, le **Tech Shrog** de l'Escouade, tenta une nouvelle fois de rentrer en communication avec leur vaisseau en orbite. Rien. L'écran situé dans la partie supérieure gauche de sa visiére restait désespérement vide et le contact auditif inexistant. Une goutte de sueur perla le long de la plus importante cicatrice que lui avait laissée sur le crâne les implants électroniques greffés lors de son apprentissage de Tech Shrog.

-"*Par les Milles Batards de la Grosse Juju !!! On est dans une bien belle panade , camarades.*

- *Tu l'as dit, Jigue*", ricana Massman.

Son épanchement fut coupé net par le hurlement de douleurs soudain que poussa le Throg en s'écroulant, la jambe droite mise en charpie dans un éclair traumatique, alors qu'en même temps s'entamait une course folle de coordonnées sur l'écran de son **Détecteur** : "*Créature vivante - Type Humanoïde - Masse 583 065 Grammes - Vitesse 3 m/sec - Distance 498 m - Position 45,52 degrés -...*". Dom Shrog Massman, mit 2 secondes pour déclencher à l'aveugle un tonnerre de Magma sur le périmétre de l'Alien alors que le **Doc Shrog** rejoignait le Throg à terre, préparant déjà une injection de calmant saisi dans le **Médikit** placé sur sa jambe droite. Le **Packtronic** de Jigue, touché de plein fouet, crachota quelques brêves gerbes d'étincelles consécutives aux courts-circuits des composants électroniques avant d'être définitivement grillé."... - *Masse 580 012 grammes - Membre supérieur gauche consumé -...*". Cinq autres Aliens rentrérent dans le champ du Détecteur, s'installant en 5 colonnes sur l'écran...

(A suivre)




**Les "Nouveaux Whog Shrogs", leur équipement et leurs nouvelles compétences sont présentés en détail dans le livret accompagnant le paravent couleur de WHOG SHROG.**

U n vieux pêcheur de perles à l'étrange autorité, une mystérieuse danseuse bicéphale... Tels sont les éléments qui vont pousser les personnages vers la proue, à la découverte des ultimes mystères du Vaisseau-Monde...
Le Mystère de la Proue est la dernière aventure pour le Vaisseau-Monde. Vous pouvez donc jouer maintenant l'ensemble de la campagne.
Qu'Ikaa vous protège...

scenario ad&d * stormbringer



# LE MYSTERE DE LA PROUE

*"- Où finit le monde, maman ?*
*- A la proue mon fils.*
*- Et après la proue maman, qu'y a-t-il ?*
*- L'océan mon fils.*
*- Qu'est-ce que l'océan maman ?*
*- Les larmes d'Ikaa mon fils.*
*- Et où finissent les larmes d'Ikaa ?*
*- Elles ne finissent jamais mon fils, car Ikaa pleurera éternellement sur le malheur des hommes."*

***Extrait des "Questions du Petit Pol" comédie en trois actes et deux tableaux de Moléare Shakespière .***

## AVERTISSEMENT

Le scénario qui suit est chronologiquement prévu pour être joué par les mercenaires de *Morshentoï Ltd* ayant déjà vécus les deux premières aventures parues dans GRAAL n° 15 & 16. Le texte tient donc pour acquis les éléments de l'univers du Vaisseau-Monde décrits jusque là.

Un MJ imaginatif pourra toutefois faire jouer cette histoire par une troupe quelconque d'aventuriers. Il lui faudra dans ce cas adapter les propositions de Vulgane l'Ancien afin de motiver au mieux ses personnages.

## RAPPELS CONCERNANT LES EVENEMENTS SURVENUS DANS LES DEUX PREMIERS EPISODES

Lors de l'intrusion des employés de *Morshentoï & Morshentoï* dans les bureaux du service de mercenariat multiversel, le cristal Rhivanien de Gronstein a été malheureusement endommagé. Cette pierre bleue étincelante est un élément mécanique indispensable au bon fonctionnement du transmetteur de matière. Sans lui, l'effet élastique des fibres cosmiques ne peut se manifester sur la matérialité. En clair les aventuriers ne peuvent plus espérer retourner dans leur monde d'origine comme cela était initialement prévu.

Les PJ auront de plus certainement pris conscience, après leur équipée à la Cathédrale de Yérulibaz, qu'une puissance supérieure à toutes les autorités semblant jusqu'à présent diriger le navire pèse sur la destinée du Vaisseau-Monde. En effet, alors que le gouvernail n'est plus relié à l'Engrenage Onarckial (la machinerie complexe servant de transmetteur entre les commandes des pilotes et le démon Yérulibaz) et que de ce fait aucune manoeuvre ne devrait être encore possible, le Vaisseau-Monde réagit correctement aux exigeances de la mer et aux ordres du Grand Timonier Astrabald Noï . Quelque conscience mystérieuse aurait-elle pris désormais les choses en main ? Astrabald lui-même ne peut éclaircir ce mystère.

## PREAMBULE

Résumons-nous :

- Au moment où débute cette aventure les PJ sont très vraisemblablement fortunés (récompense du Grand Timonier.)
- Ils sont convaincus de ne pouvoir retrouver leur monde d'origine.
- Ils ont sur les bras une énigme inquiétante recouvrant d'un voile mystérieux leur pays d'adoption.
- Ils n'ont finalement aucune connaissance réelle des tenants et des aboutissants concernant l'histoire et l'origine véritable du Vaisseau-Monde.
- Lors de leur passage à travers les turbulences et les rouages complexes de l'Engrenage Onarckial, les PJ ont été soumis sans le savoir à l'*Alosius Perforator*, un rayonnement pernicieux, invisible et indolore, émanant des turbines onarckiales et responsable du *Kwana Larva*, le mal blanc, une maladie redoutable et incurable affectant les muqueuses, la peau du torse et du visage. Cette affection est bien connue de la guilde des timoniers, chez qui elle est reconnue comme maladie professionnelle, rare mais hélas mortelle. Les soins ikaaiens sont impuissants devant le Kwana Larva. Après une incubation pouvant varier d'une semaine à un an, la phase terminale se déclare et le malade succombe généralement au bout d'une dizaine de jours ; les oedèmes livides couvrant son buste se crèvent alors brusquement, libérant un pus visqueux et nauséabond qu'il est préférable de brûler avec le corps. Le mal blanc ne serait apparemment pas contagieux[1].

## COMMENCEMENT

Tout débute dans l'un des multiples lieux de plaisirs de la vieille cité. Peut-être est-ce au "Rêve d'Imberlië", dans la taverne de Djel Pelidoï ou bien encore "Aux délices de Ka Silba" que les PJ rencontreront l'oiseau de mauvais augure, le messager de la destinée, le pourvoyeur de mystère. Ils seront attablés, goûtant les liqueurs, les mets et les spectacles exquis, quand un *Kuli-Kuli* entrera par une fenêtre entrouverte. L'oiseau minuscule au plumage chamaré volera quelques secondes au-dessus des PJ, larguant lors de son vol d'approche les preuves scatologiques d'une digestion avancée. Il se posera finalement au milieu de la table et restera un temps silencieux, dodelinant de la tête, de gauche à droite, comme s'il voulait se garder des oreilles indiscrètes, puis il lancera de sa voix suraigüe le rendez-vous suivant :

*"Ce soir minuit à la taverne de la Langouste Amoureuse, ce soir minuit..."*

L'oiseau repartira finalement comme il est venu sans donner plus de détails.



## LA VILLE BASSE

La taverne de la Langouste amoureuse se trouve dans les bas-fonds de la Vieille Ville. Les PJ auront peut-être un peu de mal à la trouver si aucun d'eux ne parle quelques mots de *Gala Froot*, surtout s'ils montrent avec ostentation des signes extérieurs de richesse. Le tripot est situé en fait dans une cour d'immeuble à laquelle on accède par un passage étroit, obscur et malodorant. Le MJ pourra construire la petite randonnée à travers les bas-fonds en se basant sur le plan de la vieille cité (cf excart de GRAAL 15) et en se servant des suggestions de rencontres suivantes :

1) Des marchands ambulants abordent avec sans-gêne les PJ et tentent de leur revendre leur camelote. Il s'agit la plupart du temps de bijoux ou de babioles sans valeur. Les receleurs insistent quelques minutes puis laissent tomber en insultant avec véhémence et en Gala Froot les PJ qui ne leur auraient rien acheter. Le Gala Froot peut être une langue fort méprisante...

2) Dans une ruelle un peu plus obscure que les autres et un peu plus déserte, les PJ se font agressés par une bande de voyous aux allures de marins jouant du couteau avec une redoutable adresse. Ils n'insistent toutefois pas dans leur entreprise s'ils s'aperçoivent avoir affaire à plus forts qu'eux et disparaissent dans l'épais-

seur nocturne, le son de leur débandade se perdant peu à peu dans le bruit de fond de la cour des miracles du Vaisseau-Monde.

3) D'une impasse plongée dans la pénombre retentissent des bruits de bagarre, des cris de douleur et les pleurs d'un enfant. Si les PJ s'approchent, ils tombent sur le spectacle suivant :

Une clocharde recroquevillée dans un tas de détritus est battue à mort par trois truands à demi ivres. Une petite fille toute barbouillée de larmes hurle de tout son souffle en s'accrochant désespérément à la cuisse d'un des malfaiteurs, tentant en vain de l'éloigner de la femme violentée. A la vue des PJ, les trois truands tentent de s'échapper. La femme et l'enfant devaient faire la manche pour le compte du patron des trois voyous en allant exhiber leur infirmité sur le parvis du temple d'Ikaa. N'ayant pas récolté assez de soldars, les mendiantes recoivent une correction d'avertissement au moment où les PJ interviennent.

Quand les PJ quittent la clocharde et sa fille, cette dernière tente un pick-pocket sur l'un des bons samaritains[2]. A la lumière d'un reverbère ou à la lueur d'une torche le regard des deux victimes apparaît désespérement vague ; elles sont toutes deux aveugles, la fille ayant hérité de sa mère d'une malformation congénitale que les magiciens soigneurs d'Ikaa ne peuvent soigner.

4) Dans un quartier d'hôtels de passes, près de la maison des soupirs, les PJ sont abordés par des tapineuses. Les prix sont très variables[3]. Ceux qui ont payé le moins cher sont aussi ceux que l'on entend pousser des râles lubriques dans les ruelles attenantes. Monter dans une chambre vaut le double du prix de la rue. Si les PJ acceptent les avances d'une de ces demoiselles, ils auront peut-être la malheureuse surprise d'avoir l'urine douloureuse le lendemain soir (30%).

5) Deux filles se crèpent le chignon pour une place sur un trottoir. Morsures et griffures ensanglantent le caniveau.

Il y a 50% de chances que dans ce même quartier, un proxénète mécontent maltraite cruellement l'une de ses filles sous le nez de passants indifférents. Si les PJ interviennent, ils seront alors sauvagement invectivés par la fille qui se réfugiera dans les bras de son protecteur avec qui elle sera visiblement réconciliée.



7) Il est possible que les PJ soient pris pour une bande de mercenaires, chargés par un riche notable "du dessus"[4] de retrouver un objet volé ou de mettre la main sur l'auteur d'un délit quelconque. Ils sont alors épiés en douce et suivis discrètement par des "cafteurs" spécialisés qui attendront d'en savoir plus sur les motivations des PJ pour aller renseigner qui de droit.

8) Juste avant l'arrivée à la *Langouste amoureuse* une odeur de charogne parvient aux narines des aventuriers. Dans un caniveau non loin de l'entrée de la cour menant au tripôt, repose un cadavre à demi putréfié. L'homme est nu et son dos n'est plus qu'un amas purulent et putride. Quelques éclats brillants ressemblant à des écailles de poisson se remarquent dans la tumeur verdâtre qu'est maintenant la peau de ce moine de Raina n'ayant visiblement pas supporté les greffes liturgiques de son culte sadique.

## LA LANGOUSTE AMOUREUSE

On la repère à son enseigne miteuse éclairée par la clarté tremblotante d'une lanterne à huile (on n'a pas de quoi se payer ici le luxe d'une cage à luciole). Elle se trouve au sous-sol de l'immeuble (cf plan de la Ville Basse dans GRAAL 15). Un escalier métallique rongé par l'air salin couine lugubrement à chaque pas descendu. Il mène à un petit perron humide, recouvert d'une moisissure verdâtre gorgée de sels légèrement fluorescents. Le vacarme assourdi d'une ambiance de tripôt parvient aux PJ, provenant d'une porte incrustée de coquillages. Des vasistas graisseux, noircis par une crasse à l'origine insoupçonnable, encadrent de part et d'autre l'entrée de la taverne.

A l'intérieur, une foule chamarrée et bruyante principalement constituée de marins, observe avec force de sifflets et d'exclamations intempestifs le spectacle se déroulant sur une scène minuscule située au fond de la salle. Une jeune fille déjà copieusement dévêtue termine d'étirer chacun des éléments vestimentaires d'une parure surchargée. Aucun des spectateurs ne semble montrer d'étonnement devant le buste bicéphale de la stripteaseuse. A l'entrée des PJ, la salle devient tout à coup silencieuse puis le brouhaha reprend de plus belle, l'assistance détournant la tête des nouveaux visiteurs. Une table reste vide dans un

coin à peine éclairée, cela semble être le seul endroit où les PJ puissent s'installer. Cependant, s'ils font mine de vouloir s'asseoir là, plusieurs gaillards à l'allure on ne peut plus patibulaire s'approchent d'eux et les en empêchent. Le patron lui-même leur interdit l'emplacement. *"Cette table là est réservée, pouvez pas vous asseoir, c'est celle du Vieux Vulgane, l'aime pas qu'on s'asseye à sa table".* Et il leur désigne une autre table occupée par un individu à moitié endormi.

Lorsque les PJ s'installent, il relève la tête et les observe d'un oeil torve, rougi par la poussière d'étoile (cf GRAAL 16). L'homme est visiblement intoxiqué et exhale une lourde odeur de lotus noir. Si les PJ tentent de lier connaissance avec le jeune drogué ils apprennent qu'il s'agit d'un ancien soldat du rostre déserteur nommé *Boranvis*. L'alcool et l'opium aidant, l'ex-phalangiste ne s'aperçoit pas qu'il est en train de signer son arrêt de mort en dévoilant son secret à des inconnus qui pourraient fort bien être des espions du rostre ou simplement des individus engagés comme indicateurs par l'Avant. Si les PJ prennent conscience que les confidences du déserteur peuvent être utilisées contre lui comme moyen de pression, ils pourront se servir de lui pour leur future mission.

~

## DESCENTE DANS LA VILLE BASSE

C'est peu de temps après l'arrivée des PJ qu'un vieillard en costume de pêcheur de perles entre à son tour dans la taverne. Cette fois-ci le silence se fait mais semble vouloir durer interminablement. Le vieux pêcheur reste un instant sur le pas de la porte tout en scrutant la salle enfumée par les volutes bleutées des braseros. Il est le point où convergent tous les regards. Une crainte religieuse pèse à présent sur une atmosphère pourtant surchauffée il y a quelques minutes. Vulgane l'ancien, c'est bien lui, domine de ses sept pieds le parterre impassible, puis il déplace finalement sa carcasse de géant vers la table inoccupée. L'âge dont témoignent les multiples zébrures de son visage parcheminé ne paraît pas affecter ses mouvements et c'est d'un pas lourd mais assuré qu'il atteint son emplacement réservé. Peu à peu les conversations reprennent leurs cours, la taverne retrouve son vrai visage : les lanceurs de fléchettes en os de seiche se remettent à leur tournoi, les joueurs de *Twoonii Fog*[5] s'excitent à nouveau sur leurs coquillages polyédriques et le tavernier reprend son service, tirant allègrement la bière à la graisse de phoque ou du vin d'anémone à qui veut bien lui montrer ses soldars sonnants et trébuchants.

La jeune fille à deux têtes qui avait quitté la scène revient maintenant pour un nouveau numéro, situé à mi-chemin entre la danse et la jonglerie. Elle se met à faire tourbillonner autour de ses deux chefs plusieurs poignées de méduses en une ronde dégoulinante. A cet instant un PJ observateur peut peut-être remarquer que la jeune fille le regarde, lui et ses compagnons, avec l'une de ses têtes tandis que l'autre reste fixée sur la danse des créatures visqueuses *(jet en Voir, jet sous 2x l'intelligence, TOC,...)*. Il est inutile d'insister tout particulièrement sur ce fait d'autant qu'au même instant un fait intéressant se déroule à la table de Vulgane.

Le vieux colosse vient de sortir d'une de ses poches une petite boule de plumes colorées. Il la caresse délicatement puis laisse s'envoler dans la salle ce qui n'est autre qu'un vulgaire *Kuli-Kuli*. Le volatile fait un tour puis revient se poser sur l'épaule de Vulgane qui lui chuchotte alors quelque chose. L'oiseau reprend ensuite son vol et vient finalement se poser sur la table des PJ qui reconnaissent en lui le Kuli-Kuli porteur du message reçu le matin même...

A ce moment entre dans la taverne une petite troupe de pêcheurs (truands ?) à l'allure peu engageante. Ils sont environ une trentaine et ils cherchent visiblement la bagarre. Il est en effet peu probable que leurs matraques et leurs couteaux ne soient sortis que pour la rigolade. La bande appartient à un clan adverse et vient faire une descente dans le QG rival. L'un d'eux, un petit rouquin trapu au visage criblé de taches de rousseur s'avance un gourdin à la main et lance d'une voix menaçante en désignant les PJ : *"Depuis quand les bouseux d'Asralan acceptent dans leurs rangs des fieffés d'en haut*[6] *?"* Assurément il y a méprise. Les PJ ayant été certainement remarqués durant leur traversée des bas-fonds ont sans le savoir quelque peu chamboulé les activités de la bande du "gouffre". Celle-ci a décidé d'envoyer une petite expédition punitive, histoire de montrer qu'elle n'a pas l'intention de se laisser marcher sur les plates-bandes. Si le malentendu est éclairci, les PJ doivent se débrouiller seuls avec les importuns. Si par contre ces derniers ne veulent rien entendre il y a fort à parier que tout cela se terminera en pugilat général. Dans le groupe du "gouffre" les PJ peuvent éventuellement reconnaître les truands qui maltraitaient les deux clochardes ou encore le proxénète qui frappait sa gagneuse. Ceux-là auront été cafté en haut-lieu, ce qui explique la descente à la "langouste amoureuse".

Au milieu de la bagarre Vulgane s'éclipse comme si de rien n'était, seul son oiseau reste et délivrera à la fin de la mêlée un second message à l'un des PJ encore conscient :

*"Rendez-vous aux minoteries demain même heure. Emportez avec vous le matériel et les effets qui vous sont chers. Il est possible que vous retrouviez le chemin de votre monde..."*

La bagarre de la "Langouste amoureuse" doit être exploitée au maximum par le MJ. Elle se déroule en "points d'assomage", il n'y a aucun risque de mourir. Seules quelques contusions voire une ou deux vilaines estafilades resteront comme séquelles de cette altercation.





## RENCONTRE NOCTURNE

Durant la journée du lendemain les PJ peuvent s'équiper et se renseigner sur le compte de Vulgane l'ancien. Dans le port et le quartier des pêcheurs on parle de lui comme d'un vieillard sympathique, très certainement doyen de la profession et très versé dans les vieilles légendes de marins transmises oralement au cours des fleuves les soirs de veillées, lorsque le gros temps empêche la sortie des navires hors du Bâteau-monde. Quelques vieux baroudeurs conseillent aux PJ de brancher l'Ancien sur la légende du Géant Adamastor, gardien du cap des tempêtes ou de lui demander d'évoquer le mystère du Grand Maëlstrom, ce tourbillon gigantesque, qui serait dit-on capable d'avaler le Vaisseau-Monde lui-même.

Si les questions des PJ concernant l'Ancien touchent aux événements du soir précédent, les personnes interrogées semblent ignorantes et peu inspirées. Aucun des pêcheurs n'est capable d'expliquer les raisons du respect teinté de frayeur des truands de la "Langouste Amoureuse" à l'égard de Vulgane. Les truands eux-même sont d'ailleurs incapables d'expliquer la place du vieux pêcheur dans le monde interlope de la Vieille Ville. Il semble que Vulgane soit là depuis toujours et cela seul suffit à forcer le respect. Nul n'est capable aujourd'hui de donner l'âge du vieillard et n'est-il pas l'un des seuls encore capable de déchiffrer les inscriptions en *Ibonis* ?

A minuit les PJ s'approchent de la minoterie (cf 1° scénario dans GRAAL 15). L'usine constituée de plusieurs rangées de moulins se trouve sous la responsabilité du Rostre. Elle est d'ailleurs construite sur le pont avant du navire. Lorsque les PJ débouchent sur le chemin menant aux moulins, ils doivent prendre garde de ne pas se faire repérer par les patrouilles de phalangistes qui circulent dans les environs, la minoterie étant au coeur de leur territoire. Avant même que les PJ débouchent sur l'entrée de l'usine à grains une silhouette haute portant une lampe vient à leur rencontre. La forme aisément reconnaissable de Vulgane se découpe dans le halo jaunâtre de sa cage à lucioles. Au moment où les PJ retrouvent le vieux pêcheur, le bruit du pas cadencé d'un peloton phalangiste se fait entendre. Si les PJ souhaitent fuir, Vulgane les retient et attend impassible l'arrivée des soldats. Quand le détachement du Rostre arrive sur le lieu de la rencontre clandestine, le sous-officier dirigeant la patrouille s'avance d'un pas hésitant vers la masse imposante de Vulgane dont la taille paraît démultipliée par les jeux d'ombres de la lumière insectoide. Vulgane lève la main et entonne avec le phalangiste un discours gestuel totalement silencieux[7]. Une minute suffit pour que l'homme du Rostre s'en retourne vers ses hommes, le visage déformé par une expression d'indicible terreur.

Vulgane fait signe, toujours sans un mot, aux aventuriers, les enjoignant visiblement à le suivre. Si les PJ acceptent, une chape de silence s'abat mystérieusement sur le groupe qui s'avance d'un pas alerte mais discret vers la tour de noirceur du mât de misaine. A cet instant les PJ disparaissent à la vue les uns des autres sans qu'aucun d'eux ne soit capable de briser cette invisibilité surnaturelle. Ils saisissent un fait surprenant : bien qu'ils soient isolés de leurs compagnons par la vue et par l'ouie, ils en sont proches par l'esprit et au centre de ce réseau télépathique, ils sentent un abime d'une effroyable profondeur, un puits sans fond où toute lumière est à jamais annihilée. Ce gouffre spirituel se présente comme la conscience de Vulgane et lorsque les personnages le comprennent ils sont arrivés au pied du mât de misaine, devant les arches colossales du temple de Raina...



## DIALOGUES

Lorsque Vulgane les aura mené devant le bâtiment, il leur transmettra par l'intermédiaire de la liaison téléphatique qu'il a établie avec eux les renseignements suivants :

*"Peu importe qui je suis et ce que je veux. Je connais vos exploits et je sais aussi que vous n'avez plus aucun espoir de retrouver votre monde d'origine. (Facultatif : je sais aussi qu'il ne vous reste plus que quelques jours à vivre, vous êtes atteints du mal blanc.) Et le seul moyen, l'unique issue, je puis vous l'indiquer. Là vous trouverez la "porte liquide" qui vous mènera dans votre monde. (Facultatif : là se trouve le feu secret qui vous guérira du Kwana Larva.)*

Alors que Vulgane s'apprête à conclure pour donner les détails de son marché, une conscience étrangère, mais peut-être vaudrait-il mieux dire : deux consciences apparaissent au milieu du réseau de pensées. Deux esprits différents, l'un riche et dense, l'autre vide, instinctuel, aussi amorphe que le premier semble alerte ; et pourtant leur antithèse paraît être le support d'un étrange lien téléphatique, mieux que cela : elle est l'expression d'une seule et même entité, deux niveaux de pensée dans un même corps! Une conversation débute alors téléphatiquement dans une langue inconnue des PJ mais qu'ils comprendront pourtant[8] :

Vulgane : *"Que viens-tu faire ici ?"*

L'Etranger double : *"Tu le sais, je dois les accompagner. Le jour est venu pour moi d'aller jusqu'au bout de mon destin".*

*- Alors soit ! Guides-les, mais ne te met jamais en travers de mon chemin. Tu sais que tu perdrais.*

*- Toi et tes frères avez eu à faire à plus fort que vous et comme moi vous êtes devenus des esclaves. Je ne barrerai pas la route à mon propre accomplissement, soit sans crainte. Mais lorsque nos chaînes tomberont, méfie-toi des ombres pourpres qui sillonneront l'Ether jusqu'au pays des Démons !*

*- Ne parle pas de chaîne. Cela me fait mal et tu le sais. Je vais devoir partir pour...*

- (coupant Vulgane) : *Je les emmènerai là où tu les crois utiles Signeur de pacte, va soigner ta douleur..."*

Les ténèbres vertigineuses de l'esprit de Vulgane disparaissent brusquement, englouties par une terrible impression de souffrance. Les PJ réapparaissent à quelques pas du temple, bien visibles et à nouveau bruyants. Vulgane a disparu. Ils ont à peine le temps de constater auprès d'eux la présence de la danseuse bicéphale de la "Langouste amoureuse" qu'une corne retentit, transperçant de son timbre grave la brume grise et glaciale recouvrant le Navire.

Si les PJ questionnent la fille bicéphale, voilà ce qu'elle acceptera de leur révéler :

- Je me nomme *Fuschiva* et j'ai comme vous besoin de me rendre à l'endroit dont voulait vous parler Vulgane l'Ancien.

- Quelque part à l'avant, dans un endroit secret connu seulement de quelques initiés dont je fais partie, se trouve la solution à tous vos problèmes.

- Vous y retrouverez le chemin de votre monde.

- Vous pourrez y soigner la maladie dont vous êtes victimes.

- Et vous trouverez en plus de tout cela, les réponses à toutes les questions que vous vous posez aujourd'hui sur l'origine du Vaisseau-Monde.

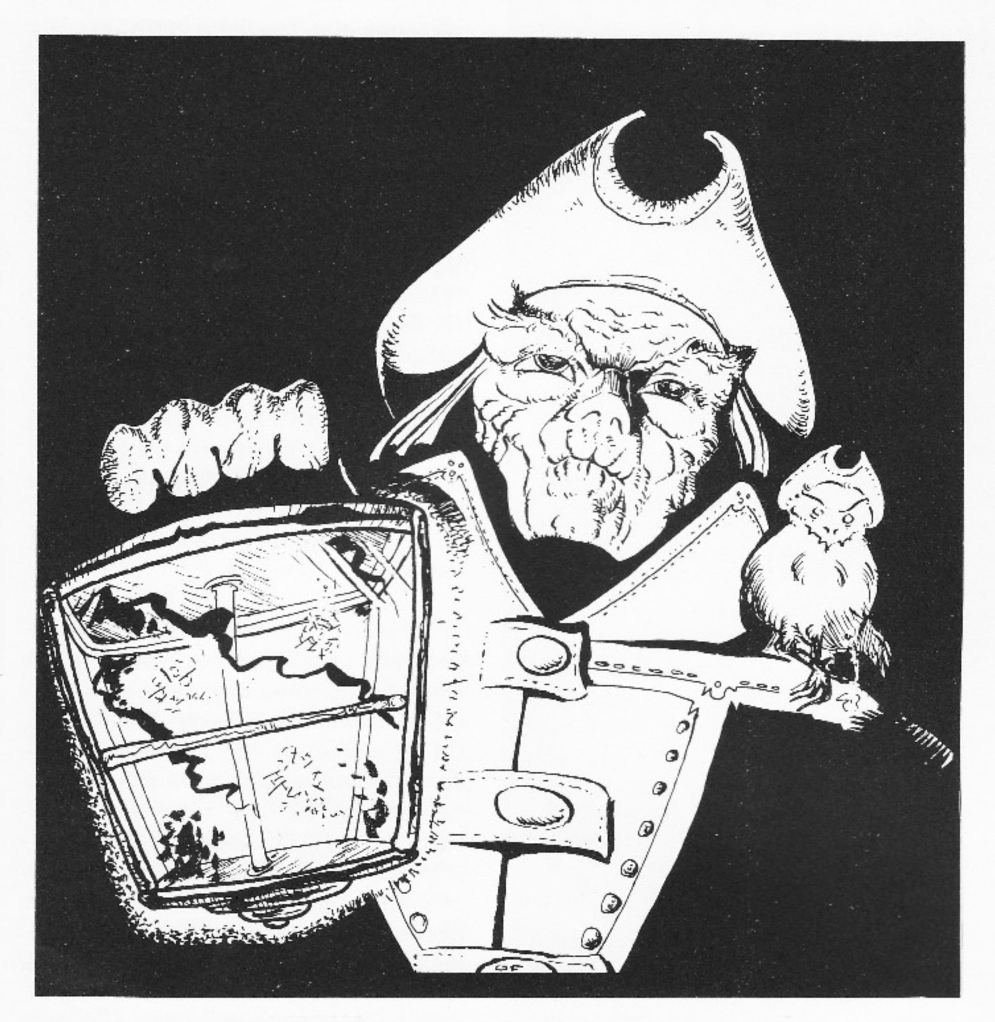
- Quant aux motivations qui me poussent à vous accompagner jusqu'à ce lieu, je préfère les garder secrètes. La route par laquelle je vous mènerai jusqu'à votre salut est semée d'embûches et je ne souhaite pas voir mes desseins révélés par quelqu'un qui ne pourrait résister à la torture.

- Sachez toutefois que je ne vous veux aucun mal (une détection magique des PJ révèlera que ceci est tout à fait sincère). Je vous guiderai autant que mes connaissances me le permettront, car votre destin suit le mien le temps d'un voyage vers la proue du Vaisseau-Monde, vers l'intérieur du crâne du Rostre...

- Il existe à l'intérieur du Temple de Raï na Torequondë un passage ancien et secret menant à fond de cale. Là, proche de la naissance du rostre, se trouve une seconde voie, elle aussi antique et méconnue du commun des mortels qui nous mènera à l'intérieur de la figure de proue. Tous les mystères seront alors révélés.

- Cette voie est l'unique moyen possible de parvenir jusqu'au lieu maudit. Un temps il exista une autre possibilité de se rendre à l'intérieur du

1) Le Kwana Larwa est une idée facultative que le MJ peut ne pas utiliser.
2) 65% de chances de réussir.
3) De 30 à 50 soldars.
4) Expression Gala Froot désignant les terrasses supérieures.
5) Jeu de dés, ancêtre du JdR.
6) Référence à des mercenaires du pont supérieur peu appréciés parmi les "truands d'en bas".
7) Skoot Fasterass
8) Ibonis.



PJ au moment de leur approche vers le temple (surtout si le MJ souhaite que la garde en poste soit toute fraiche).

Les deux battants du portail sont fermés. Aucun des cinq moines écailleux ne possède la clef sur lui. Les portes ne peuvent s'ouvrir que de l'intérieur grâce à un singulier mécanisme mettant en jeu une coquille d'huitre, une mâchoire de requin, plusieurs défenses de narval et un sablier en forme d'hippocampe. Seuls les moines se montrent capables de manier cette serrure quelque peu complexe (refermer la porte une fois dans le temple requiert un jet sous 2xINT quelque soit le jeu). Pour entrer, il faut soit attendre la relève suivante, soit provoquer l'ouverture en soufflant dans la corne. Mais dans ce cas, les moines de l'intérieur concluent à une alerte.

Pour savoir quand a lieu la prochaine ouverture régulière (changement des gardes en faction) le MJ peut utiliser sa montre et se servir de la règle suivante :



- Quart d'heure précédant le passage à une nouvelle heure : la relève a lieu dans 3h45 (elle vient d'être effectuée).
- Quart d'heure suivant le passage à une nouvelle heure : la relève a lieu dans 2h45.
- 2° quart d'heure suivant le passage à l'heure : la relève a lieu dans 1h45.
- 3° quart d'heure suivant le passage à l'heure : la relève a lieu dans 0h45.

crâne. Aujourd'hui hélas ce chemin serait mille fois plus dangereux que d'entrer dans le Temple de misaine (l'expression de Fuschiva sera à cet instant celle d'une grande tristesse, la marque d'un malheur à l'horreur insoutenable ; cf fin du scénario : Les Révélations de Fuschiva.)

Les renseignements viennent de Fuschiva après des questions précises posées par les PJ. Si ceux-ci l'interrogent sur d'autres points, le MJ devra juger de l'importance des renseignements demandés et s'efforcer de garder une certaine part de mystère et de suspense dans les réponses de Fuschiva. Celle-ci ne sait pas tout et ne révèle rien sur son compte. Si toutefois le MJ souhaite l'utiliser pour résoudre une situation où les PJ seraient en mauvaise posture, il peut se référer à la fin de ce scénario, où toute l'histoire du Bâteau-Monde, de Fuschiva, de Vulgane et de tous les autres est enfin révélée.

## DEVANT LE TEMPLE

Il faut donc maintenant pénétrer dans le Temple de Raina. Et pour cela il faut, soit déjouer la surveillance des gardes en faction devant chacune des quatre portes donnant accès au sanctuaire des moines écailleux, soit éliminer ces gardes, de manière discrète si possible. Il existe un portail titanesque constitué de deux battants de bronze placé à chaque point d'orientation : un point côté babord, un point côté tribord, un côté proue, un côté poupe. Chacune de ces entrées porte un nom différent mais leur surveillance (organisation, qualité...) reste identique. Ainsi, pénétrer dans le temple revient au même que ce soit par la porte du Piranha, celle de la Gorgone, par l'entrée de l'Epaulard ou celle de l'Espadon (les noms sont donnés respectivement aux positions.)

Suit donc une description d'une porte donnée. Cinq moines montent la garde devant les battants de bronze. Ils portent des katana, savent lutter à main nues, mais ne possèdent pas de "shurikens vivantes" (cf caractéristiques en annexes). Une corne d'origine inconnue d'environ deux mètres de long pend sous un trépied disposé près du portail. Un des moines semble spécialement affecté à cet instrument d'alarme. Cette trompe sert en temps normal à appeler la relève toutes les quatres heures. Cela explique peut-être les sons de corne perçus par les PJ au moment de leur approche vers le temple

## A L'INTERIEUR DU TEMPLE DE RAINA

Il ne sera pas fait ici de description détaillée du Temple de Raï na Torequondë. La bâtisse est construite tout autour du mât de misaine et contient plusieurs centaines de salles qu'il serait vain de vouloir passer en revue, d'autant que si les PJ se débrouillent bien, ils n'auront pas à découvrir le temple dans sa totalité. Toutefois un plan-schéma est présenté ici et permettra au MJ de développer, s'il le souhaite, le complexe dans ses détails. Suivent pour l'aider dans sa tâche, une liste non exhaustive de salles et d'événements probables mais facultatifs.

1) Salle de torture.
2) Salle de sacrifice.
3) Salle de chirurgie.
4) Salle de méditation.
5) Corridor des moulins à prières.
6) Salle d'entrainement aux arts martiaux.
7) Piscine.
8) Cellule de moine.
9) Cellule d'emprisonnement, cachot.



# LE CULTE DE RAINA

*"Rainar Volan klash, Scolar Brodover, krideviaz soulazz graz, Soulazz grodomosh !"*
***Le chant du squale***

Cette religion, sans être exactement antithétique au culte d'Ikaa, présente de nombreux aspects opposés aux croyances qui animent les adorateurs de la sirène céleste.

Raï na Torquondë ou du moins les personnifications religieuses issues des versions mystiques de cette entité sont généralement assexuées et les deux genres peuvent être employés pour désigner la divinité du mât de misaine. Raina incarne la violence de l'océan, le mystère des profondeurs, la cruauté des monstres sous-marins. Pour les moines de cette secte, la beauté et la grâce aquatique ne sont que des leurres qui aveuglent et fourvoient les prêtres d'Ikaa Shutilee. Seule la noiceur de la mer les jours de tempête, seule la colère des éléments peuvent être, selon eux, les reflets sans défaut de l'ultime vérité de l'univers. La férocité a été reconnue comme la règle primordiale qui prévaut dans l'accomplissement du monde, depuis l'heure des premières convulsions jusqu'au jour du grand Engloutissement. L'Homme est l'Etre Supérieur car seul l'Homme dévore le requin. Le prédateur surpasse la proie, le carnivore supplante le mangeur de plancton, tel est le code, telle est la loi... Aussi est-ce pourqoi les "moines écailleux" s'efforcent d'être le plus souvent du côté des tueurs plutôt que de celui des victimes.

Les adeptes de Raina, s'ils sont peu présents dans la Vieille Ville (où ils sont peu populaires) n'y sont pas moins actifs bien au contraire. Un formidable réseau clandestin, d'initiés ou de sympathisants (dont les activités occultes et interlopes en surprendraient plus d'un) renseigne le pouvoir central du mât de misaine, tandis qu'un autre groupuscule plus activiste, souvent allié aux services secrets du rostre, accomplit les missions requérant une efficacité définitive...

Le principal objectif politique du temple de Raina est la multiplication des raids côtiers et l'augmentation des prises d'esclaves (nécessaires aux sacrifices rituels !) auxquelles s'opposent bien entendu les hautes instances du temple d'Ikaa Shutilee.

Autour de ces principes fondamentaux s'organise une philosophie comportementale pseudo-scientifique basée sur la souffrance d'autrui et faisant appel aux pulsions sado-masochistes les plus abominables (on murmure sans qu'on sache s'il s'agit de rumeurs ou de faits véritablement fondés qu'il existerait à l'intérieur du temple, une machine de torture capable de faire ressentir au tortionnaire un plaisir proportionnel à la douleur du supplicié...). L'aspect effrayant de ces moines témoigne de leur lugubre état d'esprit. Le teint olivâtre, les dents souvent gâtées par un déséquilibre alimentaire dû à un régime exclusivement composé de viande (de quelle origine ?), ils sont la plupart du temps seulement couverts d'un pagne et arborent, en plus de quelques colliers de dents, des écailles de poisson, qu'ils se font greffer à vif sur la peau du dos, des membres et parfois même du visage. Des techniques secrètes, que l'on dit on ne peut plus douloureuses, permettent d'éviter de trop fréquents rejets de greffe, fatals en l'occurence puisqu'ils introduisent des cancers de la peau au pronostic inéluctable.



En plus de toutes les atrocités perpétrées au plus profond du temple de misaine les moines écailleux (dont l'origine du nom est maintenant éclaircie) tentent de rapprocher leur physiologie de celles des créatures marines. Des pratiques méditatives et des transes provoquées par des drogues algisantes permettent déjà à certains sujets de contrôler la température de leur corps et de résister aux fortes pressions des profondeurs. Des recherches actuellement en cours mettant en jeu des expérimentations principalement chirurgicales sur cobaye humain (d'où la recrudescence du besoin en esclaves) visent à réaliser une métamorphose de la créature humaine en être aquatique mi-homme mi-poisson.

Les fervents de Raina sont experts en poison, ils pratiquent une forme de combat à main nue proche des arts martiaux et ils utilisent des armes particulières, créées par leur temple, dont la plus redoutable est très certainement la "Shuriken vivante", une étoile de mer venimeuse, utilisée comme projectile à la manière de l'arme ninja qui lui donne son nom et qui se colle à la peau de la victime sur laquelle elle a été lancée. Elle fait alors pénétrer ses cinq branches dans la chair jusqu'au niveau du muscle (induisant une paralysie du membre touché), puis libère par un système de canalicules aboutissant aux ventouses brachiales, une dose massive d'une substance toxique anticoagulante (proche de l'héparine) provoquant une hémorragie parfois mortelle.

10) Caisson d'isolement sensoriel.
11) Réfectoire
12) Abattoirs & reserves de viandes.
13) Escaliers montant aux châteaux de Hune.
14) Bassin des Rorquals.
15) Bassin des Requins.
16) Quartiers d'Hagen Goshentoi.
17) Hall des tempêtes.
18) Salle d'arme.
19) Alcôve de fornication.
20) Aquarium.

### Evénements susceptibles de survenir à l'intérieur du temple

1) Les PJ croisent une patrouille de moines, un combat s'engage.

2) Les PJ sont arrêtés et jetés au cachot.

3) L'un ou plusieurs des PJ précédemment emprisonnés subissent de sauvages tortures infligées par le Maître-es-Géhenne, *Hagen Groshentoï*. Ce dernier exige de connaitre les raisons de leur intrusion dans le Temple de misaine. Durant cette séance de supplice les PJ découvrent l'atroce réalité du *transducteur de douleur* : une machine organique reliant les centres nerveux du torturé aux zones cérébrales du plaisir du tortionnaire. Ainsi plus la souffrance de la victime s'accroit, plus le boureau souhaite la prolonger pour atteindre une délectation quasi-orgasmique. Cette montruosité est issue du cerveau dérangé des ingénieurs rainéens. Ils sacrifièrent pour cela plusieurs esclaves afin d'isoler sur leurs cadavres les fibres nerveuses nécessaires à la conception du neurotransmetteur, base de fonctionnement du transducteur de douleur.

A chaque séance de transduction, un jet sous la CON est nécessaire pour résister à l'induction algisante parvenant aux electrodes plantés dans toutes les parties du corps supplicié. Le premier jet se fait sous 5xCON puis 4x, 3x, 2x et enfin 1x. Un jet raté indique la mort du personnage. Au bout de trois séances le tortionnaire lui-même doit quitter le transducteur ou lancer un jet sous 4xCON (3x, 2x,...). Si le jet est raté, il meurt alors dans un intense moment de plaisir.

4) Les PJ parviennent à s'évader. Le MJ doit les y aider. Fuschiva a certainement réussi à s'échapper (peut-être magiquement). C'est elle dans ce cas qui aide les aventuriers à se sortir des mains de Goshentoï le Grand Prêtre.

5) Les PJ arrivent dans un vaste hangar dans lequel sont suspendus au



plafond par d'énormes crochets plusieurs cadavres de créatures à moitié dépecées. Les espèces en plus grand nombre sont ici des dauphins, des phoques et des humains...

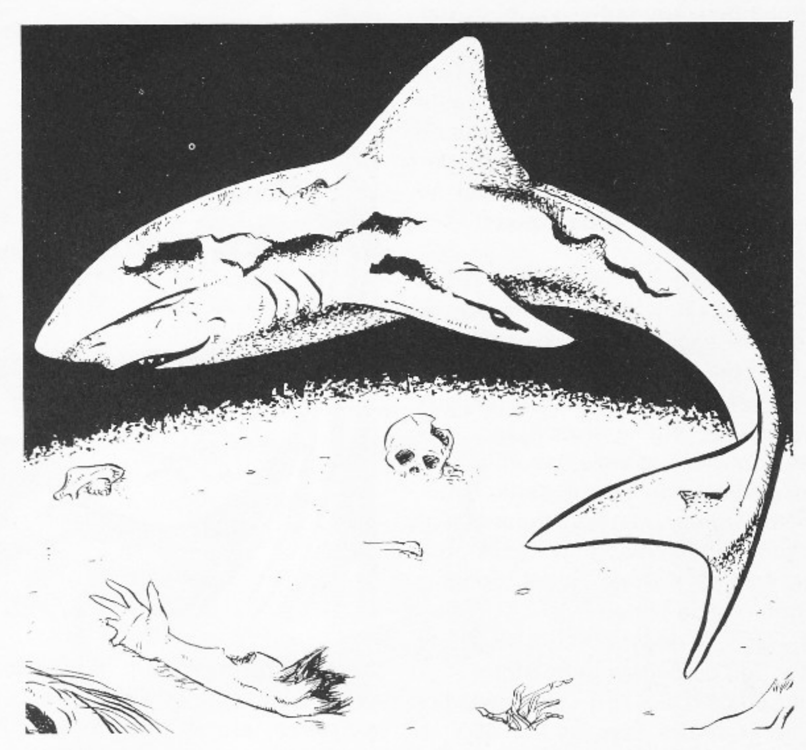
Du fond de cette vaste salle garde-manger parviennent des hurlements témoignant d'une insoutenable souffrance. Plusieurs individus des espèces sus-mentionnées sont en train d'être découpés vivants. Si les PJ interviennent rapidement, ils ont peut-être le temps de sauver trois dauphins, deux morses et cinq esclaves humains. Trois moines-bouchers armés de couteaux, haches et autres crochets à viande défendent âprement leur pitance. Un peu plus de sang ne saurait les indisposer...

6) Les PJ débouchent dans une salle circulaire contenant un bassin où nage un impressionnant requin blanc. Sur le bord de cette piscine attendent en grelottant de peur une dizaine d'esclaves, de jeunes hommes bien bâtis aux regards affolés. A côté d'eux plusieurs moines gardiens les tiennent en respect. Régulièrement l'un des prisonniers est poussé avec force dans l'eau, en compagnie du monstre qui s'ébat tranquillement. Ce requin est, précisons-le, du genre féminin. L'imagination pervertie des pseudo-biologistes de la misaine a engendré une idée farfelue et oh combien cruelle. Les esclaves immergés sont en fait chargés de s'accoupler avec la créature marine ; s'ils y parviennent les experts raineens espèrent pouvoir ainsi étudier le fruit viable ou non de cet hymen contre nature.

Pour l'heure, sur 156 tentatives, on compte 12 coits réussis, 144 échecs et 156 morts. De ces stastistiques, les moines écailleux ont conclu que l'état gestatif n'inhibait en rien la sensation de satiété chez les requins femelles...

7) Les PJ se retrouvent dans une salle rectangulaire ressemblant à un long préau aménagé en gymnase. Une vingtaine de moines s'entrainent ici aux arts martiaux. Dans un coin siège un aquarium oblongue contenant une eau noire et visqueuse. Des Rainéens plongent leur bras soigneusement protégé de cuir clouté dans le liquide sombre et en ressortent à pleine main les formes étoilées de "Shurikens vivantes". Un esclave écartelé sur une potence sert de cible à leur petit jeu. Les PJ ont à cet instant toutes les raisons de s'enfuir.

8) A un moment ou à un autre, peut-être grâce aux confidences d'un compagnon de cellules, aux renseignements fournis par un moine maîtrisé ou aux souvenirs de Fuschiva, les PJ apprennent que le passage qu'ils recherchent, s'ils ne l'ont pas déjà préssenti, est situé au niveau du mât de misaine, lui-même se trouvant au centre du temple. Ils arrivent au mât par un couloir circulaire qui en fait le tour. Ils sont sur les lieux quelques instants avant les moines lancés à leur trousse (leur évasion et / ou leur traversée du Temple a été remarquée).



9) Un passage secret creusé à l'intérieur du mât permet de parvenir jusqu'aux cales. L'accès à cette voie se fait par une porte dérobée donnant sur le couloir circulaire et notée *S* sur le plan du temple. Mais trois pièces- pièges ont été creusées à différents endroits, dans l'épaisseur du mât de misaine et constituent des leurres destinés à fourvoyer quiconque chercherait le passage vers les cales. Ces pièces sont notées a, b et c sur le schéma.

Des bas-reliefs monstrueux inspirés certainement par une absorbtion massive de Lotus noir recouvrent la totalité de la surface du mât à cet endroit. Les corps entrelacés d'entités marines se dévorant mutuellement dissimulent habilement les quatres portes secrètes (a, b, c et s). Toutefois un bonus de 15% est alloué pour la détection de a, b et c, tandis qu'un malus de 10% entache le jet concernant S. Ces modificateurs sont utilisés après que le PJ concerné ait précisé la zone de sa recherche (vers la proue, la poupe, tribord, babord, cf plan).



a) Un espadon empaillé chargé de plomb, dont la pointe a été remplacée par une lance est violemment propulsé grâce à un système de balancier à ressort vers le PJ ayant ouvert la porte. Un jet sous 3xDEX permet d'éviter ce piège (sinon : dégât d'une lance x2, coup critique pour Stormbringer. Dégât d'une lance en charge pour AD&D). A part ce piège la pièce est vide et ne donne aucune autre indication.

b) Cette salle s'ouvre elle sans encombre. Les parois et le sol sont intégralement recouverts d'une mosaique blanche quelque peu luminescente. Si les PJ observent attentivement cette pièce (détection de piège, etc) un jet de sauvegarde à -2 contre la magie doit être lancé (AD&D) ou un jet sous 4xPOU (Stormbringer). Si ce jet est raté la victime est hypnotisée par la clarté vaporeuse émanant de la mosaique aux motifs géométriques. A cet instant la porte se referme (jet sous 3xFOR pour l'empêcher de se refermer, pour les PJ ayant résisté à la fascination provoquée par la lumière magique).

Une fois la porte refermée et même si quelqu'un s'oppose avec succès à sa fermeture, le plancher de la salle s'effondre et les PJ se trouvant encore en *b* tombent alors dans une fosse remplie d'eau saumâtre. Cette même lueur envoutante éclaire le fond de ce piège aquatique. Durant tout ce temps les PJ hypnotisés ne peuvent rien faire. Ce n'est seulement qu'à partir de l'attaque du poulpe géant hantant le

lieu que les personnages charmés peuvent à nouveau tenter un jet et voir si l'ensorcelement est cassé par l'agression surprise de la pieuvre. Tant que ce jet est raté la victime reste inopérante (1 jet / round, jouer dans ce cas les règles de noyade ; 3d6 de dégât / round pour AD&D). La salle ne présente aucun intérêt particulier.

c) Cette salle donne en fait à l'intérieur de l'intestin d'une anémone de mer géante acclimatée aux conditions terrestres par la chirurgie démoniaque des Rainéens. Les murs spongieux évoquent une origine organique ; seules les contractions violentes et la libération d'acide confirment cette hypothèse. Ces deux manifestations digestives provoquent respectivement pour toutes les personnes ayant commis l'imprudence de pénétrer ici :
- 3d6 + 3d6 de dégâts pour AD&D
- 2d4 + 2d6 de dégâts pour Storm.
Un jet sous 5xDEX / rd est nécéssaire pour sortir de cet estomac (4x DEX au 2° rd, 3x au 3° etc).

S) Le véritable passage est lui aussi protégé par un piège placé sur le bas- relief sculpté au niveau du mât de misaine. Au moment où le PJ actionne le mécanisme qui selon lui déclenche l'ouverture du passage ("appuyer sur une tête de méduse en train d'être grignotée par un crabe"), la paroi de bois décorée se change brusquement en un amas grouillant : toute les créatures constituant l'ornement du mât reprennent vie, masse organique animée de convulsions et contorsions malsaines. Et bientôt une ouverture béante se dessine au milieu de cette agitation frénétique, une ouverture armée d'une multitude de pointes tranchantes, les lames acérées d'une mâchoire de requin...

C'est à ce moment que les moines poursuivants apparaissent, meute furieuse capable des pires atrocités. L'alternative devant laquelle se retrouvent les PJ est simple : le lynchage par les écailleux déchaînés (coucou le transducteur !) ou le passage à travers la gueule du squale. Le deuxième choix bien que risqué est le seul qui puisse les faire aboutir. Si un aventurier tente le passage, la mâchoire se referme rapidement puis disparaît, apparaît alors à sa place une ouverture traditionnelle au milieu d'un bas-relief à nouveau figé. Cette porte donne sur une pièce d'où part un escalier en colimaçon s'enfonçant dans les Entrailles du Vaisseau-Monde.

Si les PJ empruntent l'escalier, cette étape marque leur sortie du Temple



de misaine avec sur leurs talons un groupe de moines fanatiques et sanguinaires, armés de Shurikens vivantes...

A aucun moment Fuschiva n'intervient dans les combats que ce soit magiquement ou physiquement, en fait, on le verra plus tard, cela lui est impossible. Toutefois elle ne peut être affectée par aucune attaque que ce soit, attendu que la plupart du temps elle disparaît mystérieusement pour réapparaître une fois le danger écarté (il ne s'agit en aucun cas de lâcheté, encore une fois, elle ne peut rien faire)

~

## POURSUITE DANS LES ENTRAILLES

Une poursuite s'engage donc entre la compagnie et les adeptes de Raina. Le MJ devra ménager au mieux le suspens. Les moines ne rattraperont pas forcément "trop vite" les PJ. Des bruits de cavalcade se rapprochant et des cris humains encore plus effrayants que des vociférations bestiales suffiront un temps à effrayer les joueurs.

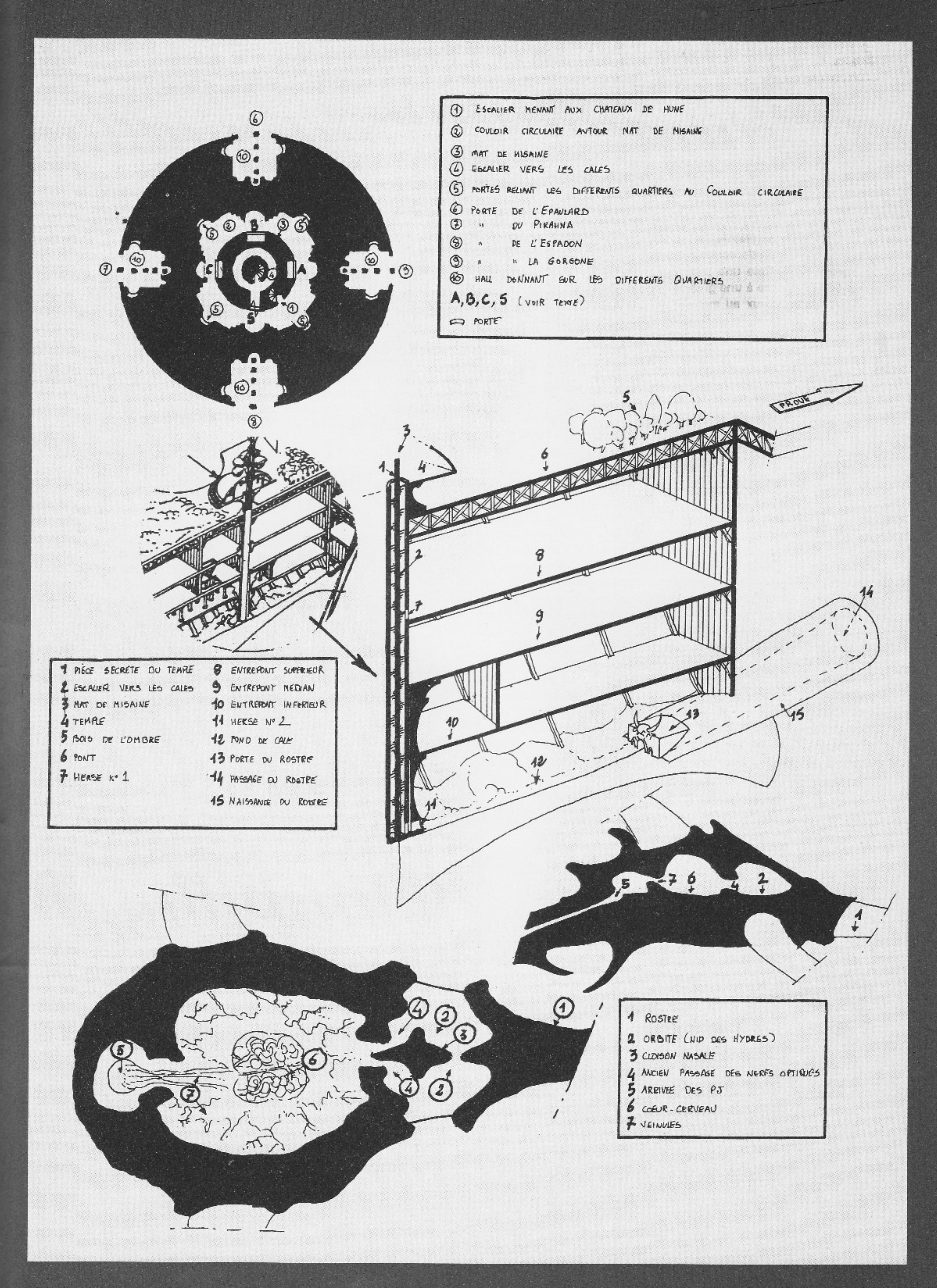
Les PJ descendent l'escalier jusqu'au niveau de l'Entrepont Supérieur. Là une herse abaissée bloque le passage vers ce niveau des cales. Si les PJ décident d'ouvrir cette grille, un jet sous 3xFOR (1 seule personne) est requis à moins qu'ils n'aient repéré durant leur course un levier situé quelques mètres plus haut et permettant de soulever la herse. Pendant qu'ils l'ouvrent, les moines les rattraperont certainement et d'ailleurs Fuschiva leur conseille vivement de descendre plus bas, toujours plus bas vers le fond de la cale...

Cependant si la herse est tout de même ouverte voilà ce qui arrive : des grognements et des glissements furtifs retentissent dans l'ombre de l'Entrepont Supérieur. Si les PJ tentent de percer les ténêbres d'où arrivent ces bruits singuliers ils découvrent devant eux un spectacle d'une horreur indescriptible, une foule hétéroclite de monstruosités enchaînées ; le ramassis de toutes les abérrations hybrides conçues dans les laboratoires des savants fous de la misaine : hommes-crabes, sirène à la queue coupée, enfant-poisson-chat, requin édenté (ridicule), humain à tête de pieuvre, pieuvre à tête humaine, femme aux yeux de mérou (ou de merlan frit), nouveau-né en lien symbiotique avec une colonie d'oursins, soeurs siamoises (l'une humaine l'autre dauphine, greffées sur un massif coralien), éléphant de mer rose, jeune fille tortue, etc, etc.

Pendant que les PJ observent ce zoo monstrueux, les moines les rejoignent. Si les aventuriers n'ont pas soulevé la herse ils peuvent continuer à descendre sans problème jusqu'à fond de cale, passant sans pouvoir y accéder devant les niveaux médian et inférieurs. Arrivés au bout de l'escalier en colimaçon, ils sont bloqués par une seconde herse, sans levier cette fois. Un jet sous 4xFOR permet de la soulever. Deux personnes peuvent s'entraider (-10% sur le jet unique sous la FOR pour le binôme souleveur.)

C'est en cet endroit froid, humide, obscur et exhalant une forte odeur de pourriture marine surchargée par les relans d'une saumure ancestrale, que les PJ affrontent les derniers moines encore collés à leurs basques.

Un monceau de cadavres écailleux à leurs pieds les PJ poursuivent enfin leur chemin vers le Fond de Cale. Une fois la herse franchie, ils se retrouvent dans des conditions analogues à celles déjà rencontrées dans les scénarios précédents (cf GRAAL n° 15 et n° 16) auxquels il serait bon pour le MJ de se référer. Il pourra développer à son goût cette partie dans les cales de la même manière qu'il l'aura fait pour le passage dans le temple de Raina. Les rencontres inquiétantes peuvent être démultipliées en se servant des bestiaires précédemment parus et en créant d'autres créatures fidèles à l'ambiance propre au Vaisseau-Monde, tels le Yoyo visqueux, la Glaire de zombie, les Tarentoches palpitantes, les Hippozèbres, les Chevelures purulentes, les Poissons-Spectres, les Murènes volantes, les Bacilles spumeux, les Chauves-Sardines et les Lycantreponts.



1 ESCALIER MENANT AUX CHATEAUX DE HUNE
2 COULOIR CIRCULAIRE AUTOUR MAT DE MISAINE
3 MAT DE MISAINE
4 ESCALIER VERS LES CALES
5 PORTES RELIANT LES DIFFERENTS QUARTIERS AU COULOIR CIRCULAIRE
6 PORTE DE L'EPAULARD
7 " DU PIRAHNA
8 " DE L'ESPADON
9 " " LA GORGONE
10 HALL DONNANT SUR LES DIFFERENTS QUARTIERS
A, B, C, S (VOIR TEXTE)
PORTE
PROUE
1 PIÈCE SECRÈTE DU TEMPLE
2 ESCALIER VERS LES CALES
3 MAT DE MISAINE
4 TEMPLE
5 BOIS DE L'OMBRE
6 PONT
7 HERSE N° 1
8 ENTREPONT SUPERIEUR
9 ENTREPONT MEDIAN
10 ENTREPONT INFERIEUR
11 HERSE N° 2
12 FOND DE CALE
13 PORTE DU ROSTRE
14 PASSAGE DU ROSTRE
15 NAISSANCE DU ROSTRE
1 ROSTRE
2 ORBITE (NID DES HYDRES)
3 CLOISON NASALE
4 ANCIEN PASSAGE DES NERFS OPTIQUES
5 ARRIVEE DES PJ
6 COEUR-CERVEAU
7 VEINULES

# les creatures des cales



## YOYO VISQUEUX (Liquis Crachtus)

***Habitat : Fond de Cale***

Le Yoyo visqueux se présente sous la forme d'une colonne translucide d'une dizaine de centimètres de diamètre dont les deux extrémités sont fixées l'une au plafond l'autre au plancher du fond de cale. Cette dernière plonge à l'intérieur de la masse bourbeuse qui s'accumule en cet endroit. Le long de cet énorme filin, glisse en un perpétuel mouvement de va et vient (de haut en bas et vice et versa) une boule de couleur rouille à l'odeur de fromage avarié et ronronnant comme une panthère blanche. La sphère coulisse sur la colonne grâce à une graisse grise secrétée en excès.

Le Yoyo visqueux au moment de ses lubrifications intempestives éjecte plusieurs litres de sanie huileuse en éclaboussant tout son voisinage à au moins 5m à la ronde. Le Yoyo ou Liquis crachotus est un végétal inoffensif mais l'odeur qu'il dégage a la particularité d'attirer par chimiotactisme des nuées de Chauves-Sardines que l'on voit fréquemment graviter en essaim autour sa tige.

o

## GLAIRE DE ZOMBIE (Dejectus Morbidicus)

***Habitat : Toute la cale et en particulier les parois perméables et poreuses.***

La Glaire de zombie est extrêmement rare, mais elle existe et elle est le fruit d'un phénomène extraordinaire. Il est dit que nul ne pourrait s'échapper des caissons de nage ; pourtant de temps à autre des cadavres animés sont rencontrés au détour d'un Entre-pont. Certains zombies emprisonnés aux avirons du Vaisseau-Monde arrivent à un état de décomposition tel qu'ils perdent forme humaine pour se liquéfier littéralement...

Ce produit de putréfaction constitue "la glaire primaire" qui va filtrer à travers les porosités des différentes cloisons, se charger de sédiments et autres résidus organiques pour former la "glaire secondaire". Ce n'est qu'au contact de chair humaine vivante que le processus se termine par la synthèse de "glaire terminale". Cette dernière substance, après le temps d'incubation pouvant aller de quelques minutes à quelques heures, prend peu à peu forme humaine et redonne, achevant ainsi le cycle, un nouveau zombie flambant neuf.



## TARENTOCHES PALPITANTES (Araknozome Spulumens)

***Habitat : Fond de cale***

Il s'agit là d'arachnoïdes végétales, vivant fixées le plus souvent à l'intérieur des orifices de la coque où elles se développent pour former des petites bosses animées de pulsations rythmées. Ainsi lorsqu'il découvre une colonie de Tarentoches, l'observateur découvre sur la cloison de la cale parasitée une vingtaine de nodosités ressemblant à des coeurs humains palpitant...

Le contact avec une Tarentoche provoque une manifestation allergique cutanée de cinétique rapide dont le tableau chimique ressemble point pour point à celui de la lèpre. Ces effets disparaissent au bout de 24 heures et sont tout à fait bénins. Aucun soin (ou sort) n'est capable de les guérir avant leur disparition naturelle.

•

## HIPPOZEBRES (Equus Spielbergien)

***Habitat : Fond de cale***

Ce sont des Hippocampes géants (env. 1m) rayés de noir et de blanc se déplaçant en sautillant sur leur queue spiralée qui leur permet aussi de se suspendre la tête en bas aux poutres de la cale. Les Hippozèbres contrairement à leur cousins minuscules n'ont pas besoin d'environnement marin pour survivre. Le cloaque ténébreux du fond de cale est l'endroit de leur prolifération. Il faut savoir que ces animaux sont aveugles et qu'ils se repèrent grâce à un système de sonar proche de celui des Chauves-Sardines. La morsure d'un hippozèbre est au moins aussi douloureuse qu'un coup de sa queue spiralée dont il peut user violemment.

o

## LES CHEVELURES PURULENTES (Mephytikos Tif-Tif)

***Habitat : Fond de cale***

Les Chevelures purulentes sont rarement rencontrées seules. Ils s'agit en fait d'une espèce de méduse acclimatée au milieu marécageux du Fond de Cale et dont la principale partie du cycle biologique est constituée d'un état de parasitisme de la cervelle putréfiée des cadavres d'animaux, voire même de zombie. En soit elles ne sont d'aucun danger pour l'homme, par contre liées à une créature mort-vivante, elles doublent sa constitution, sa force et augmentent une fois et demi les dégâts physiques normalement infligés par le représentant de la non-vie. Leur nom leur vient de l'aspect particulièrement repoussant qu'elles donnent aux crânes sur lesquelles elles se fixent, à la manière d'un postiche dégoulinant.

•

## LES POISSONS SPECTRES (spectrum piscates)

***Habitat : Fond de Cale***

Fantômes des poissons dévorés par les monstres du Fond de Cale, qui nagent en bancs blafards dans l'onde épaisse des abysses du Vaisseau-Monde. On dit que leur contact fait ressentir à la victime les affres de la faim telles qu'aucun humain ne pourrait les supporter et se jetterait alors sur la première créature vivante rencontrée pour la dévorer toute crue qu'elle soit humaine ou non...

o

## CHAUVES-SARDINES (Aberare piscikus)

Ces monstres de petite taille se présentent sous la forme de poissons équipés d'ailes membraneuses et présentant une petite bouche munie de crocs acérés à la morsure redoutable. Les Chauves-Sardines vivent en essaim et recherchent avec avidité les colonnes de Yoyo visqueux avec lesquelles elles ont une affinité dont la nature exacte n'a encore jamais pu être mise en évidence. Les Chauves-Sardines sont carnivores. Gnap !

•

## LES LYCANTREPONTS, BACILLES SPUMEUX et autres MURENES VOLANTES

Les lycantreponts n'existent pas. Les Bacilles spumeux sont pure invention, quant aux Murènes volantes qui pourrait y croire ?

Enfin en dernier lieu, lorsque les PJ toujours accompagnés de Fuschiva auront déambulé un certain temps dans la fange du Fond de Cale en se dirigeant vers ce qu'ils estiment être la proue (ce en quoi ils ont raison) apparaît la clarté évanescente d'une cage à lucioles...

## RENCONTRE A FOND DE CALE

La lanterne, balancée à quelques centaines de mètres d'eux par le bras d'une petite silhouette humanoide, se rapproche régulièrement en même temps que se fait entendre une psalmodie chantée en langage ancien : de l'*Ibonis*... Bientôt les PJ entrapercoivent plus distinctement la forme de cette nouvelle rencontre : un être famélique et ratatiné ronchonnant inlassablement sa mélopée ; un petit homme-rat, un rat-garou grisonnant et visiblement très sérieux inspectant avec soin à la lueur de ses lucioles emprisonnées la coque du Vaisseau-Monde.

En se rapprochant de l'avant du Navire, les PJ ont constaté que la coque changeait quelque peu de texture, comme si une membrane fibreuse "poussait" sur le bois. En fait, il faut une observation méticuleuse pour s'apercevoir que cette couverture organique est sillonnée (irriguée ?) par des microveinules, des capillaires à l'intérieur desquels s'écoule un liquide blanc et sirupeux. C'est ce réseau de canalicule qui semble intéresser le nouveau venu.

*"Des étrangers en si grande profondeur ?! Par les circonvolutions de l'Organe ! Combien de sang sucré s'est-il écoulé depuis ma dernière rencontre avec des vivants parasites du Rostre?!"* Telle est la première exclamation de celui qui dit se nommer : *"Le Rat Bougri, médecin des veinules."* A l'image de ses premiers mots le vieux Bougri reste obscur quelles que soient les questions des PJ sur son compte et sur ses agissements. Il semble que le pauvre hère ait autant de raison que de chair sur les os, c'est-à-dire une portion de misère. C'est du moins ce que laissent accroire ses divagations sur "le Flux du Monde", le "centre des Sauts", le "noeud de l'Ultime Survivance"... Il serait d'après ses élucubrations le dernier descendant d'une longue lignée d'initiés, l'arrière arrière arrière petit-fils des "Témoins du dépeçage", le seul à sa connaissance capable de soigner "les déprédations mineures du filtre à plancton". Fuschiva prête attention aux paroles du médecin. Paroles énoncées dans un Ibonis ancien que seul un PJ ayant absorbé une fiole de connaissance philosophique de la Bibliothèque liquide peut comprendre.

Si un aventurier lui demande en Armel Vish des renseignements sur le passage menant au crâne, Bougri interloqué fait mine de ne pas comprendre. L'Armel Vish existe depuis plusieurs centaines de Fleuves. Sur le Vaisseau-Monde, il est devenu la langue la plus communément usitée par les érudits, dans leurs conversations courantes. Si le rat-garou ne parle pas cet idiome, il y a vraisemblablement plus de dix mille ans que lui et ses ancêtres n'ont pas été en surface. Son histoire devient alors plausible et dans ce cas le père du grand-père de cette relique vivante aurait assisté à la construction du Vaisseau Monde...



Si Fuschiva lui traduit la demande du PJ en Ibonis (ce qu'elle fait de toute façon), Bougri fixe terrorisé la compagnie : *"Oui, il sait où se trouve la porte menant au crâne mais la voie ne doit plus être ouverte. Telle était la consigne : nul étranger au Vaisseau-Monde, humain de surcroît ne doit approcher du sanctuaire. La Loi ne doit pas être violée car ce serait la fin du monde. Les écritures sont formelles. Il ne peut vous indiquer le passage"* Et en regardant fixement Fuschiva, le médecin ajoute en Ibonis ancien (cf les restrictions de compréhension ci-dessus) : *"La porte ne peut être ouverte par une transformée car c'est là*

JOUAN ! J'AI DIT PAS D'INSANITÉS DANS MON CANARD
MAIS C'EST PAS MOI, C'EST FRAT
CENSURÉ SO
AÏE

# LA TRISTE HISTOIRE D'UNE JEUNE FILLE BICEPHALE

Fuschiva fut la seule survivante d'un génocide très particulier. Aux premiers temps du Navire, les Hydres purpurines bicéphales vivaient en parasites sur le Rostre du Vaisseau-Monde. Mais les prêtres de Raina voulurent asservir cette race de reptile dont le pacifisme les écoeurait. Les fervents de la Misaine ne pouvaient comprendre comment des créatures ayant un aussi grand potentiel destructeur pouvaient être aussi indolentes et passives. Le mystère de cette sagesse non violente tenait à une particularité de la double physiologie cérébrale des Hydres. En effet l'une des têtes animale, bestiale et animée de pulsions instinctuelles se distinguait de l'autre qui elle, était réfléchie, posée et détenait le véritable pouvoir sur ce corps au chef dupliqué. Ainsi les Hydres ne se laissaient jamais aller à la cruauté, à la prédation inutile, à la violence gratuite.

Voyant cela les fervents de Raina, armés de leurs concepts pseudoscientifiques débutant, décidèrent de modifier et de faire évoluer cette race vers la noblesse des Tueurs. Ils volèrent dans les nids les oeufs "hydriens" nouvellement pondus et lorsque les rejetons éclosaient, ils leur tranchaient la tête au regard d'intelligence bienveillante. Une nouvelle espèce était née : les coursiers dévastateurs des Prêtres Guerriers de Raina. Les jeunes hydres monocéphales à qui l'on apprenait qu'elles avaient été sauvés d'un esclavage avilissant se laissèrent dompter par des maîtres peut être moins enviables.



Aujourd'hui seule Fuschiva, l'une des Femelles rescapée du massacre originel, possède ses deux têtes. Elle seule mais aussi tous les embryons encore dans l'oeuf, couvés dans les orbites du crâne de la proue. Pendant de longues années, elle prit la forme de cette petite danseuse à deux têtes se produisant dans les bas-fond de la ville. Lorsqu'elle voulut un jour reprendre durant quelques heures sa forme initiale, elle s'aperçut horrifiée que le substrat magique lui permettant de recouvrer sa forme était épuisé sur le Vaisseau, épuisé ou en tout cas préservé de l'avidité des magiciens tels Fuschiva, grande parmi les plus grands d'entre eux. Elle avait perdu tout ses pouvoirs et ne pouvait plus rien pour changer sa destinée. Un espoir pourtant subsistait. Un espoir situé dans le Crâne du Rostre où tout avait commencé et où tout finirait, dans la Salle du Coeur-Cerveau, l'organe vestigial de ce qui avait été une créature titanesque et qui n'était plus maintenant qu'un Vaisseau-Monde dérisoire. Mais n'anticipons pas...

Il lui fallait donc retourner dans le crâne de la proue. Hélas sa force inhérente à sa forme d'enfant ne lui permettait pas de se risquer dans cette aventure. Et surtout, comment aurait-elle franchi la "porte de verre" qui faisait obstacle au seul passage qui lui aurait laissé quelques chances de parvenir indemne au crâne sans être obligée de franchir les orbites, où ses descendants monocéphales l'auraient immanquablement dévorée. Elle attendait depuis des mers une occasion sans que celle-ci se présente. Et puis une nuit, à la "Langouste amoureuse", les restes de ses pouvoirs divinatoires lui redonnèrent espoir : des humains étrangers capables d'ouvrir la barrière de Cristal, des aventuriers soucieux de regagner leur univers pourraient l'aider ! Il lui fallait saisir sa chance et la voilà maintenant dans la Salle du Coeur-Cerveau, à nouveau redevenue elle-même, avec devant elle les formes chétives de ses compagnons d'infortune auxquels elle doit sa reconnaissance...

Au centre de la salle irradiant la lumière rouge écarlate, se tient une masse pulsante, gélatineuse, irriguée par plusieurs milliers de veinules gorgées de sang blanc, (reconnaissable à l'odeur âcre du fer omniprésente dans ce lieu organique) : le Coeur-Cerveau, l'ultime manifestation vitale du monstre à l'origine du Vaisseau-monde, de l'entité ayant un jour vécu dans l'immensité aquatique de Sûul, le monde-qui-n'est-fait-que-d'Eau...

*la volonté du Sans-Nom ! Seuls de vrais humains ont en eux l'essence capable d'entrer en communion avec le feu secret qui coulera éternellement. Et si la voie est violée alors mourront les veinules..."*

Le Rat Bougri parti dans une exclamation suffocante crache un vilain glaire avant de fuir vers la proue, sa toux résonnant à l'infini dans l'épaisseur noire du fond de la cale. Si jamais un PJ tente de l'arrêter, il se transforme aussitôt en un rat véritable et se faufile dans une infractuosité gluante de la coque.

## BRISER LA VITRE

Malgré la mauvaise volonté du vieux médecin des veinules, les aventuriers finissent par trouver ce qu'ils cherchent. En avançant dans le passage chaotique et marécageux des abysses du Vaisseau-Monde Fuschiva ressent une attirance mêlée paradoxalement d'une répulsion indicible qui lui permet de "reconnaitre" le lieu que le rat Bougri a appelé le sanctuaire. Un chemin pentu sortant de la boue accumulée au fond de la coque monte vers une sorte de monticule osseux. Il s'agit de la naissance du rostre, la racine de ce qui devient plus loin cette proéminence terrible capable d'éventrer les icebergs flottant négligemment sur la route du Vaisseau-Monde. Mais une telle arme fut-elle vraiment conçue pour de simples blocs de glace ? En suivant la ligne du rostre vers l'entrée de la "Voie Secrète" les PJ connaîssent quelques difficultés à grimper sur la surface de l'os titanesque rendue glissante par des amas d'algues blanches, libérant un jus épais et odorant lorsqu'on les écrase. Des algues ? Ne sont-ce pas plutôt les fameuses veinules du rat Bougri prenant de plus en plus une grosseur significative au point qu'elles ressemblent maintenant à un véritable réseau de fibres nerveuses voire de système circulatoire...

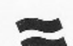
Les PJ arrivent finalement jusqu'à un monticule, protubérance trouée dont l'orifice semble donner sur l'intérieur même du rostre ! Mais avant de pouvoir y pénétrer il faut franchir le rideau de verre qui en préserve l'entrée. Sur la paroi transparente sont gravés des glyphes dont la facture ressemble de façon lointaine à l'écriture de la surface. Fuschiva restée en retrait semble atteinte d'une excitation maladive, ses deux têtes s'entrechoquant, une bave pourpre dégoulinant de ses deux bouches aux dents luisantes. Ses dents étaient-elles si longues la première fois qu'elle avait souri aux PJ lors de cette soirée à la "Langouste amoureuse" si proche et si lointaine pourtant... D'une voix chevrotante, la jeune bicéphale énonce la traduction des runes : *Il suffit de la fragilité du verre pour effrayer le chaos, seuls les humains briseront la vitre, mais d'eux je ne peux rien craindre, moi le Sans-Nom qui pétrifia l'eau de Sûul pour façonner la porte qui obstrue votre chemin.*

Tandis que les PJ écoutent Fuschiva parler, un flot de Glaire de zombie (cf créatures des cales) s'abat sur cette zone du fond de la cale. Ce pus verdâtre tombe telle une pluie venimeuse sur le groupe d'aventuriers qui ont peu de chances de pouvoir l'éviter (jet sous 2xDEX pour AD&D, DEX+POU/2 pour Stormbringer). Ce liquide n'est autre qu'une excrétion de "mort-vivance", un fluide de la non-vie capable de se transmuter au contact de la chair humaine en n'importe quel type de mort-vivant putride (zombie principalement). Durant quatre à cinq minutes rien de particulier ne survient, si ce n'est cette odeur vomitive de la glaire qui sature le sens olfactif des aventuriers. Puis des gargouillis ponctués de pets tonitruants sortent de la bouche purulente qui s'anime progressive-



ment, se façonnant d'elle-même en une demi douzaine de zombies, qui se révèlent très vite particulièrement agressifs (il apparaît autant de zombies qu'il y a eu de PJ englués par la glaire).

Une fois cette expérience terrifiante achevée il est temps de pénétrer dans le passage du Rostre en brisant la barrière de cristal. Seul un humain peut accomplir cela. Fuschiva tremblante d'excitation observe les PJ avec une joie croissante à chaque instant. Bientôt elle sera revenu à son point de départ, bientôt...



## LE CRANE DE LA PROUE, VESTIGE DE SUUL...

La troupe pénètre finalement dans le "souterrain" creusé à l'intérieur du Rostre. Les PJ cheminent, tels des globules rouges dans une artère gigantesque, à l'intérieur de ce passage humide et ténébreux rempli de l'écho caverneux de leur marche dans le ruisselet fétide coulant en sens inverse de leur progression. Il semble que certaines des veinules irriguant le rostre se soit crevées sans bénéficier des soins du rat Bougri et la sanie épaisse qu'elles contiennent se déverse en filets sirupeux le long des parois de ce tunnel à l'aspect étrangement organique. C'est dans cette ambiance troglodyte que dure l'heure de remontée du conduit rostral. Il est fort probable que le cheminement soit de temps en temps ponctué par la découverte de quelques monstruosités des abysses dont il a déjà été fait mention. En aucun cas il s'agit de créatures intelligentes et de grands pouvoirs, seulement quelques Chauves-Sardines, deux ou trois Bacilles spumeux se faufilant dans le ruisseau blanchâtre entre les jambes d'un PJ surpris. Peut-être même, oh joie ! s'exclameront les zoologues confirmés, que la compagnie découvrira le nid d'un couple de Chevelures purulentes en pleine nuit nuptiale! Mais tout cela ne saurait arrêter les héros ayant déjà réussi à parvenir jusqu'ici. Aussi est-il tristement vraisemblable que ce n'est pas dans ce boyau glauque que disparaîtront à jamais les aventuriers du Vaisseau-Monde. Ainsi atteindront-ils la fin du tunnel, pour quelle lumière maudite ?

Après ce qu'ils leur a donc semblé une heure de pérégrination, après une chute dans une fosse pustuleuse, après une crue du ruisseau blanchâtre brusquement changé en torrent, après un effritement de la paroi lépreuse s'abattant négligemment sur leur passage, après la peur et la menace d'une nouvelle horreur gluante tapie sous le liquide laiteux, après une résurgence des symptômes du Kwana Larva venant leur rappeler de façon douloureuse l'urgence de leur quête, après avoir remarquer l'épaississement singulier du réseau de ce qu'il n'est plus convenu d'appeler des veinules mais des artères à part entière, après s'être aperçu que ces vaisseaux palpitants chargés de leur sève crayeuse constituaient les fils d'Ariane enchevêtrés menant à une destination par trop mystérieuse ; alors les aventuriers déboucheront à l'intérieur du crâne et il sera temps de clôre là cette histoire.

S'appuyant avec force sur le bord membraneux du passage, les PJ débouchent dans une caverne grossièrement circulaire d'une taille allant jusqu'à 200m dans son plus grand diamètre. A partir de cet instant, un bruit peut-être déjà soupçonné quelques mètres plus avant se fait distinctement entendre : le bouillonnement tumultueux d'une manifestation organique, quelque part vers la proue, vers cette lumière cramoisie provenant d'un tunnel large mais bas (100m en largeur, 1 m en hauteur).

A cet instant Fuschiva pousse un hurlement, ni de terreur, ni de souffrance, mais de contentement. Et malgré les émanations maléfiques provenant de l'endroit à la lumière écarlate elle se faufile dans le passage, disparaissant à la vue des PJ. Sa taille lui permet de s'infiltrer rapidement dans la salle suivante. Si les PJ la suivent ils la perdent de vue dans l'éclat rougeâtre insoutenable. Un jet sous la constitution (3x ou 4x selon les sensibilités oculaires) est nécessaire pour savoir si les personnages sont éblouis un temps par les rayons de lumière rouge. Enfin, baignés par la clarté sanglante ils retrouvent peu à peu la vue en cillant fortement. Et là plus trace de la petite fille bicéphale. Et ce n'est qu'après le rugissement reptilien caractéristique des dragons que les PJ comprennent enfin, comprennent et contemplent... Dans un recoin de l'espace démesuré où ils viennent de déboucher se tient la masse purpurine d'une hydre à DEUX têtes...



~

## LA VERITABLE HISTOIRE

Il existe, exista, ou existera quelque part dans l'infinité du cosmos un monde que les races de l'au-delà nommèrent *Sûul, la planète liquide*. Une masse d'eau aux proportions incommensurables. Dans les abysses centrales de Sûul, vivait éternellement la race qui, dans l'inconscient collectif des hommes, est à l'origine de l'attirance morbide pour l'élément marin. La race dont les femelles pondent des larves plus grandes qu'une montagne et qui remontent à la surface jusqu'au jour où leur rostre est suffisamment développé pour transpercer le cocon qui les enveloppe.

Il y eut un jour, un instant d'éternité où le créateur se rendit sur Sûul, Etre-Sans-Nom dans un autre univers... Il contrôla la croissance d'une larve qui fut réduite au dixième de sa taille avant d'éclore sous une forme à peine transformée et qui allait devenir plus tard la ligne du futur Vaisseau-Monde.

Le Sans-Nom invoqua une horde de démons. Sur son ordre, ils dévorèrent la chair du monstre gardant seulement pour armature le squelette.

Les voiles furent taillées dans le cocon qui enveloppait la larve. Le Créateur fit une visite aux enfers pour recruter des rameurs parmi les damnés : marins mutinés, capitaines maudits, débauchés qui se noyèrent dans un port un soir d'ivresse... Les démons furent chargés de les fouetter pour qu'ils soutiennent les cadences infernales imposées par le magicien. Rameurs et gardes-chiourme entrèrent dans les caissons de nage, qui furent hermétiquement scellés. L'ouvrage était achevé. Le Sans-Nom rassembla un équipage d'hommes et de femmes, les ancêtres du peuple du Navire, et écuma les océans pendant quelques siècles. Le peuple du Navire connut la guerre civile ; il y eut une longue période de trouble, au cours de laquelle toutes les archives furent brûlées.

Les siècles ont passé. Le Navire connait maintenant la prospérité sous l'autorité du Grand Conseil. L'existence du Sans-Nom est définitivement oubliée de tous. De tous sauf de *"Celui-Qui-est-Trois"* et qui fut à jamais asservi par la puissance du Créateur (cf GRAAL 16). Aujourd'hui il veut se libérer et les aventuriers peuvent l'aider. Les PJ ont tué l'une de ces trois essences et déjà un tiers du démon est retourné aux limbes dont il provenait. Des deux autres parties, c'est *Razamabaz la Ruse* qui souhaite le plus ardemment être libéré, tandis que *Harayabaz* guide très discrètement les PJ au cours du second scénario, il est la patience, il peut encore attendre.

Mais le Pacte est là, inviolable, douloureux et Razamabaz ne peut le transgresser. Depuis des océans déjà il est Vulgane l'Ancien et cherche chaque goutte écoulée l'instant où il franchira les limite du "cercle" pour retrouver le "Vrai-Monde". Et il réapparaît Razamabaz, sous sa forme de pécheur. Et la Ruse se matérialise dans la Salle du Coeur-Cerveau où tout va désormais se jouer. La Ruse démoniaque, Vulgane l'Ancien, vieillard à l'aspect perverti par sa véritable personnalité, le teint terni, le corps courbé par la fourberie, les pupilles injectées d'un sang inhumain, l'épine dorsale armée d'une crête tranchante déchirant les vêtements d'un déguisement désormais transparent.

Fuschiva, quant à elle, souhaite sauver les oeufs couvés par ses congénères à la tête tranchée. Y parviendra-t-elle, les PJ l'y aideront-ils ? Il faut pour cela qu'ils pénètrent dans les orbites et se frottent aux mères gardiennes, terrifiante perspective !

Razamabaz, pour sa part, ne peut agir, il doit rester silencieux ou sinon il

transgresse son pacte au prix d'insupportables douleurs, même pour lui, un démon : c'est vous dire la puissance du charme qui le tient !

Le Coeur-Cerveau, dernier vestige de vie du monstre marin de Sûul, est la clé de cet imbroglio, il est la solution à tout. En lui réside le Feu sacré capable de guérir le "mal blanc". Dans ses méandres aux reflets de rubis se terrent encore aujourd'hui les résidus de l'esprit du Créateur qui scelle le pacte liant Celui-Qui-Est-Trois. Enfin le Coeur-Cerveau est aussi la glande motrice à l'origine des transgressions multiverselles affectant de temps à autre le Vaisseau.

En buvant le liquide vital qui inhibe le tissu organique, les PJ guérissent. En exorcisant le "Coeur", Celui-Qui-Est-Trois est de nouveau libre, (mais il ne peut souffler cette information aux aventuriers). Le moyen le plus simple pour cela est de tuer l'organe. Celui ou ceux qui accomplissent cet acte stimulent par la même occasion et pour la dernière fois les fonctions téléportatrices de la bête de Sûul. En pensant fortement à la destination de leur choix, ils peuvent ainsi se transporter avec un peu de chance dans leur monde natal, à leur point de départ, quelque part sur un océan, eux et le Vaisseau-Monde...

~

### CONCLUSION

De nombreux points obscurs resteront toujours dans l'ombre malgré cette troisième partie. Il ne pouvait être question en quelques pages d'épuiser toute la substance constituant l'idée du Vaisseau-Monde. Dans le prochain numéro vous découvrirez quelques aspects du Navire que nous n'avons pas eu la place de développer. Si certains points vous paraissent obscurs ou si vous vous posez des questions quant à tel ou tel événement ou élément du décor, n'hésitez pas à nous écrire ou à contacter le mage Yulran sur le 36 15 AKELA : nous tâcherons de vous apporter tous les éclaircissements souhaitables.

L'idée du Vaisseau-Monde est maintenant entre vos mains. A vous de jouer et

*"Que le Sans-Nom se révèle enfin et qu'il nous dévore tous un à un..."*
***Dicton Rainéen***








### LE BOIS DE L'OMBRE

Cette région ténébreuse se situe sur le pont avant, entre le mât de misaine et le quartier général du Rostre. Elle est le fruit d'un étrange phénomène qui dépasse de loin les limites de la nature pour entrer dans celle du mystère et de la magie. Cette zone obscure n'apparaît que par intermittence sur le pont du Vaisseau-Monde. Lorsque de part sa position le soleil devrait normalement illuminer la totalité du pont avant, une partie de ses rayons sont occultés par le dessin opaque de la Grande Misaine. D'aucuns prétendent que la lumière qui parvient à filtrer à travers la trace noirâtre ressort chargée de maléfices. Et de nombreuses superstitions entourent cet endroit.

Lorsque l'ombre disparaît du pont, le terrain qu'elle recouvrait apparaît tout à fait naturel et le paysage entre en harmonie avec l'agencement initial du champs de manoeuvre des phalanges. Quand l'ombre s'étend par contre une soudaine mutation s'empare de ce lieu. Les arbres (pour la plupart des conifères centenaires) croissent pour mesurer plus de 100 mètres de hauteur, la terre devient boueuse, l'air se raréfie en même temps qu'il se charge d'une odeur lourde et écoeurante bientôt matérialisée par des volutes de brumes rouges, âcres et méphitiques. Alors, il ne fait pas bon passer par le bois de l'ombre...

Le MJ peut utiliser cette région comme un focus centralisant toutes les rumeurs qu'il veut faire courir sur les mystères du Vaisseau-Monde. Il est possible que des PJ aventureux soient en ce lieu les spectateurs horrifiés d'une singulière manifestation holographique :

L'apparition ectoplasmique d'une très étrange et immatérielle créature mimant dans un silence de tombeau un combat au corps à corps avec l'ombre fantômatique de quelque démon gigantesque aux allures de minotaure. Le taureau démoniaque souffre durant cette lutte féroce de l'arrachement sauvage de l'une de ses cornes et de ctte blessure jaillit une écume noirâtre qui va maculer la blancheur translucide de la Grande-Misaine...

~

### EVASION

**Première version** : un esclave de Raina utilisé comme cobaye humain par les moines écailleux parvient à s'échapper du Temple de Misaine. Arrivé en ville sain et sauf, il recherche activement des aventuriers susceptibles de l'aider à libérer son enfant encore aux mains des Rainéens. Cette mission une fois accomplie, il faut encore les conduire tous deux sur la terre ferme où l'ancien prisonnier se révèlera être un riche marchand capable de récompenser grassement ses bienfai-





teurs. Cette équipée peut être organisé par le Temple d'Ikaa au sein duquel l'évadé se sera réfugié.

**Deuxième version** : l'esclave en fuite est en fait un espion de Raina chargé de jeter dans la gueule du loup des aventuriers gênant les desseins de la misaine, ou tout simplement en vue de faire prisonnier de nouveaux cobayes...





## LA CLEPSYDRE

Odonoshai Klirdilith vient de tomber en panne. Il semble que l'Horloge du Vaisseau-Monde soit terriblement souffrante, malade telle une créature vivante dont elle possède certaines fibres entremêlées à son mécanisme métallique. Depuis tout ces fleuves écoulés la partie organique s'est à nouveau animée et une force vitale habite maintenant la machine.

Mais cette force décline et bientôt "l'eau-du-temps" ne s'écoulera plus. Le seul remède, envoyer des aventuriers sur le plan des Eléments et y capturer un Elémentaire du Temps, entité du Passé et du Devenir, énergie temporelle qui redonnera vie à la déclinante Odonoshai. On peut capturer cet esprit de la quatrième dimension grâce au sel du Sablier de guérison. Il suffit ensuite d'injecter l'élémentaire temporel dans les rouages aqueux d'Odonoshai Klirdilith pour que la vénérable Clepsydre retrouve un teint de jeune fille... ☐

*Le Vaisseau-Monde*
*Conception : Alexis Lang, Stéphane Truffert, Frédéric Vinzent et Serge Olivier*
*Texte : F. Vinzent*
*Plans : S. Truffert*

### RAZAMABAZ

**AD&D :** DV : 15 PV : 100 CA : 0 Ali : NM Att : 1d4, 1d4 1d8 RM : 85% Taille : SM Int: génial. Capacités de Démon Type 5 (certainement plusieurs niveaux de magiciens qui lui servirent pendant tout ce temps et suivant les modalités du pacte à diminuer les effets magiques sur le Vaisseau-Monde).

**Stormbringer :** F : 20 C : 20 T : 18 I : 25 P : 35 D : 15 Ch : 20 PV : 26 Armure : 3 Pts, griffes (sous forme démoniaque partielle visible à la fin) (50%/ 2D6 + 2D6) morsure : (60% 1D8+2). Vous pouvez lui donner à votre choix deux pactes de protection judicieusement choisis pour contrer les aventuriers. C'est Razamabaz qui annule ou diminue l'intensité de la magie sur le Vaisseau-Monde.

●

### FUSCHIVA

**AD&D :** caractéristiques d'une hydre (2 têtes) ; possède au moins 15 niveaux de magicien / druide (sous sa forme d'hydre). Les dragons à tête coupée sont à considérer comme des hydres simples.

**Stormbringer :** For : 6d8 Con : 5d8 TAI : 10d8 POU : 4d8 DEX : 3d8 Griffes (55, 2d8+2, 50) deux attaques par round. Fuschiva est une sorcière de niveau 4, ses capacités sont cependant inhibées par Razamabaz au même titre que celles des PJ. Ces caractéris. sont valables pour les hydres sauvages.

●

### RAINEENS

**Stormbringer :** caractéristiques des Moines de Raina (moyenne) : FOR 14 ; CON 15 ; TAI 10 ; INT 10 ; POU 12 ; DEXT 15 ; CHA 5 ; PV 15 aucune armure ou armure de conque (1D8-1).

Compétences : combat à mains nues (60% en moyenne) 1d8 de dégâts (+bonus Force) ; combat à l'épée / à la Shuriken vivante (40% en moyenne) ; connaissance des poisons (50% en moyenne) ; connaissance des plantes marines (50% en moyenne) ; naviguer (pour les responsables des voiles du mât de misaine) ; faire un noeud (40% en moyenne) ; faire un piège (50% en moyenne) ; biologie-chirurgie ; mouvement silencieux (50% en moyenne) ; se cacher (60% en moyenne) ; nager (80% en moyenne) ; éviter (technique d'art martial 50% en moyenne) ; monter une hydre purpurine (40% en moyenne) ; plus éventuellement d'autres compétences au choix du MJ.

Certains grands prêtres sont capables de conjuration. On se réfèrera à cet effet aux caractéristiques de Hagen Goshentoi (GRAAL 15 p 39).

**AD&D :** caractéristiques moyenne : FOR 15 ; CON 16 ; SAG 12 ; INT 11 ; DEXT 16 ; CHA 6.

Utiliser les règles du moine pour simuler les Rainéens. Ils sont en moyenne du 4-6 niveau.

Certains grands prêtres ont des pouvoirs de conjuration. On utilisera par exemple les sorts suivants : conjuration des élémentaires de l'eau et de l'air, Conjuratio de mammifères marins. Charme des monstres et des mammifères marins, Paralysie animale etc.

Aucun prêtre de Raina ne peut lancer de sorts de soin. Hagen Groshentoi, prêtre 14° niveau ne possède que les versions inverses des sortilèges de guérison. Les prêtres-soldats de Raina, cavaliers des hydres purpurines, peuvent être considérés comme prêtres-guerriers en moyenne 6/6 niveau.

●

### LES VOYOUX DE LA VILLE BASSE

**AD&D :** voleurs 4° niveau ; Ali : CN/CE ; CA 7 ; PV 24 ; Dégâts 1D4+1 1D6 / 1D8.

**Stormbringer :** F 13 ; C 13 ; T 12 ; I 8 ; P 10 ; D 15 ; Ch 9 ; PV 13 ; Dague (60% 1D4+2) gourdin / matraque : (65% 1D6)

●

### LES MOINES ECAILLEUX

**AD&D :** Moines 6° niveau Ali : NE / CE. CA : 6 ; 3 ATT / 2rd Dégâts : 2d4 abilités spéciales (A, B, C et D) MVT : 20. Cf livre du joueur (utilisent les Shurikens vivantes).

**Stormbringer :** F 14 ; C 15 ; T 12 ; I 12 ; P 11 ; D 16 ; Ch 5 ; PV 15. Combat à main nue : 65%. Shuriken vivante : 50% (pas d'armure).

●

### SHURIKENS VIVANTES

**AD&D :** 1d6 + poison, si sauvegarde ratée : paralysie du membre touché plus 1PV / round d'hémorragie. Ces effets durent quelque soit le système de jet jusqu'à un sort / compétence / potion / remède d'anti-poison.

**Stormbringer :** 1d4 + jet sous la CONx4 ; si le jet est raté, le membre atteint est paralysé et le PJ perd 1 point de vie par round jusqu'à ce qu'il se voit administré le contre-poison adéquat.

●

### POULPE DE LA SALLE PIEGE

**AD&D :** CA : 7/3 ; Mvt 3/18 ; DV : 12 ; ATT 9 : 1d6x8 + 5-20 ; Att. spéciale : constriction, cf MM1.

**Stormbringer :** FOR 5D8 ; CON 5D8 ; TAI 4D8+4 ; INT 1D6 ; POU 1D8 ; DEX 3D8 ; PV : CON+TAI- 12 Tentacules (50%, 2d4), six attaques / round, constriction si deux tentacules touchent : 2d6+2.

**Yoyo visqueux :** AC 10 ; PV 30 ; ATT : non ; attire les chauves-sardines.

**Glaire de zombie :** créé des zombies CA 7 ; PV 20 ; ATT 2D4+1 ; pour Stormbringer, caractéristiques humaines faibles, attaques à coups de pieds, poings,...

**Tarentoches palpitantes :** R.A.S.

●

### HIPPOZEBRES

**AD&D :** CA 6 ; DV 4 ; PV 30 ; ATT : 1D8 / 1D6 (morsure + queue) ; Mvt : 8.

**Stormbringer :** FOR 2D8 ; CON 2D8 ; TAI 3D8 ; INT 1D8 ; POU 1D8 ; DEX 3D8 ; PV : CON+TAI- 12 ; ATT : Morsure (55, 1d8+2) ; queue (30, 1d8) ; points d'armure : 3.

**Chevelure purulente :** cf bestieire.

**Les poissons-spectres :** R.A.S.

Lycantreponts, bacille spumeux, murènes volantes : à l'appréciation du MJ.

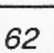
●

### LES CHAUVES-SARDINES

**AD&D :** CA 8 ; DV 1 ; PV 4 ; ATT : 1d3 ; Mvt 24.

**Stormbringer :** FOR 1D8-2 ; CON 1D8 ; TAI 1D8 ; INT 1D8-4 ; POU 1D8-2 ; DEX 4D8 ; PV = CON ; Pt d'armure 1.

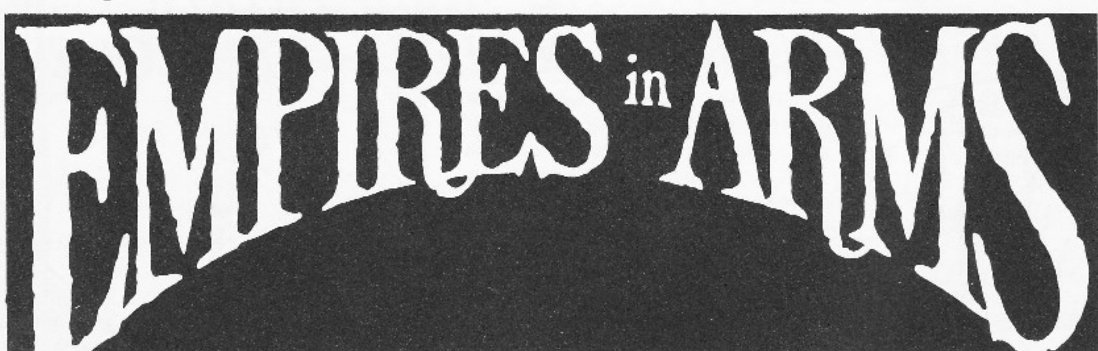





EN VENTE DANS LES MEILLEURES BOUTIQUES
LOI & CHAOS
BIMESTRIEL
60P - 25FR
LE MAGAZINE AMOUREUX DE RUNEQUEST & JEUX DE RÔLE
DANS LE NUMERO 3
4 SCENARIOS
2 POUR RUNEQUEST, 1 POUR STORM ET 1 POUR L'APPEL DE CTHULHU ...
... 15 PAGES DE B.D
DONT LA SUITE DE MES FANTASTIQUES AVENTURES ...
MAIS... MAIS... PAR KROME...
JE M'ABONNE!
AS
POUR VOUS ABONNER (6N°-1 AN: 125 FF) OU POUR COMMANDER LES N°1 ET 2
ECRIVEZ A :
SIMULOR LOI & CHAOS 76 BD MAGENTA 75010 PARIS TEL: 40_05_09_28




***Joie, bonheur ! Les aficionados se réjouissent : In the Ghetto, la rubrique la plus irrégulière du canard, toujours consacrée aux jeux plus ou moins oubliés, pointe de nouveau le bout de son nez, avec un jeu superbe, inclassable, à mi-chemin entre le wargame et le jeu d'alliance. Il s'agit bien sûr de... vous pouvez le dire... Il peut le dire !!!***




n aime ou on n'aime pas Napoléon. Mais, supposez un instant qu'il n'ait pas existé... Vous voyez le vide que ça créérait dans votre collection de wargames !? D'autant plus qu'il vous en manquerait un gros, un vrai monstre, je veux parler de : EMPIRE IN ARMS.

Vous connaissez tous *Diplomacy* (diplo), vous connaissez tous War and Peace (WAP). *Empire in Arms* (EIA) est tout à la fois un Super-diplo et un Super-WAP. Comment peut-on être tout à la fois un jeu d'alliance et un wargame ? C'est ce que nous allons essayer de découvrir.

≈

## ON PREND (PRESQUE) LES MEMES ET ON RECOMMENCE...

EIA vous permet d'être à la tête d'une ou plusieurs des puissances suivantes : France, Grande-Bretagne, Prusse, Russie, Autriche, Turquie, Espagne. Comme vous le voyez, vous remplacez l'Espagne par l'Italie, et vous obtenez tous les protagonistes de Diplo.

Avant d'aller plus loin, je tiens à préciser que les commentaires sur les règles sont basés sur l'ensemble de celles-ci, y compris les optionnelles qui en fait, me paraissent indispensables, ainsi que dans l'optique des scénarios "campagne", de loin les plus intéressants.



## GARE A LA TVA !...

Super-WAP disais-je, et comment ! Que ce soient les règles navales, terrestres, ou de commandement, tout y est plus fouillé. Mais la différence la plus marquante se situe au niveau des règles de production. Pour acquérir, par exemple, des flottes de combat, il vous faut beaucoup de ressources en argent et en hommes ; il vous faut ensuite entretenir tout ça, ce qui coûte encore des sous. Pour cela, plusieurs moyens : le premier consiste à faire la collecte dans ses provinces, puisque chacune d'elle possède une "Tax Value" ainsi qu'une "Manpower Value" et dans ses ports (2 valeurs de "Trading Value" c'est-à-dire l'argent reçu par la Grande-Bretagne, l'argent reçu par le propriétaire du port ; de l'import-export en somme). Déjà à cette époque, rien n'était donné.

O

## ON PAIE CASH ET EN DOLLARS !

Jugez plutôt, pour créer une flotte donc, il vous faut compter 10$ par navire. Quand on sait que l'Autriche démarre le jeu avec 33$, vous comprendrez aisément que construire une flotte autrichienne puisse apparaître comme du luxe (cependant, les pions adéquats sont prévus). Et encore, construire des flottes n'est pas tout, il vous faut ensuite les entretenir si vous voulez les conserver (1$ par flotte au port, 5$ si elle est en mer). Il n'y a pas de mystère, l'argent est bien le nerf de la guerre...

D'où la tentation de prendre sous sa protection les "Minor Countries" (pays mineurs qui ne sont pas représentés par un joueur) aux "Tax Values" les plus juteuses, ou carrément de lorgner du côté des provinces de ses voisins, qui, en général, ne voient pas ça d'un très bon oeil.

## LA PAROLE EST AUX GENERAUX

En ce qui concerne les autres rubriques, mouvement, combats, etc, on retrouve, à peu de choses près, la même trame que dans WAP mais, comme je le disais plus haut, en plus détaillé. Par exemple, pour les sièges des villes, sont prévus les "honneurs de la guerre" ainsi que les sorties de la garnison. En ce qui concerne l'attrition, chaque région est dotée d'une "Forage Value" particulière, qui peut permettre à un ou plusieurs corps d'armée de vivre "sur le pays" en cas de dé inférieur ou égal à cette valeur. Au niveau des combats terrestres, vous subissez des pertes de potentiel, mais aussi de moral ; les premières sont calculées sur des pourcentages basés sur le potentiel de l'attaquant et non du défenseur (ce dont certains wargames, dont la série de *Task Force Games* sur la WWII, auraient bien fait de s'inspirer). Par exemple, si 50 points de combat en attaquent 37 et leur causent 10% de pertes, ce seront 10% de 50 et non de 37, soit 5 points de pertes.

Lorsque les pertes cumulées de moral atteignent votre potentiel moral de base, ça craque, et vos valeureuses troupes sont prises d'une envie irrésistible d'aller voir s'il ne fait pas meilleur 50 km en arrière. Si par malheur, votre adversaire possède une cavalerie abondante, bonjour les dégâts, vous avez toutes les chances de vous retrouver tout seul, dans une cage de fer. Pour les combats navals, le calcul des pertes est basé sur le même système, mais c'est celui qui "prend le vent" qui tire le premier, alors que les combats terrestres sont considérés comme simultanés.

## DES DESSINS PAS SI INNOCENTS QUE CA

Puisqu'on est dans le naval, restons-y. Nous avons vu que les ports étaient dotés de deux "valeurs marchandes" ; ils sont aussi dotés d'une valeur de "défense", exprimée en équivalent navires. Vous verrez que Toulon (au hasard) possède la valeur 90 qui correspond donc à l'équivalent de 90 navires. Un autre point original : dans certaines régions, vous trouverez la ville principale représentée de manière stylisée, de profil. Ce n'est pas uniquement pour faire joli, car le nombre de tours dessinées vous donne la garnison maximum en points de combat (x5). C'est ainsi que Toulon (toujours au hasard) qui possède 3 tours, pourra recevoir une garnison allant jusqu'à 15 points de combat.

Certaines villes sont aussi des forteresses, on les reconnaît à ceci qu'elles sont désignées par une, deux ou trois flèches noires, pointes en bas, qui correspondent à une valeur "siège" et qui représentent en fait des modificateurs au jet de dé. Il y aurait quantité d'autres choses à signaler, sur les guérillas, les corps-francs, les chefs, les variations de moral en fonction du type d'unité et des armées, etc, etc. Voilà donc ce qu'il y a d'intéressant à dire côté wargame.

●

## LA PAROLE EST AUX DIPLOMATES

Côté Diplo, là aussi, tout, mais absolument tout, est prévu. Vous pouvez bien sûr contracter des alliances, déclarer des guerres, rester neutre (ce qui, finalement, est le plus difficile), créer des royaumes, etc. Tout a été prévu donc, on vous propose même des modèles de traités de paix, avec les conditions y afférents (c'est bien dit, hein ?!).

En fait, il y a deux catégories de traités de paix, conditionnel et inconditionnel. Et parmi les conditions qui nous sont offertes, on peut faire son choix entre, par exemple, la démobilisation de X corps d'armée, la cessation de X provinces, l'interdiction de faire du commerce avec la Grande- Bretagne, et même envisager un mariage royal ! C'est dire qu'on trouve des trucs vraiment intéressants.

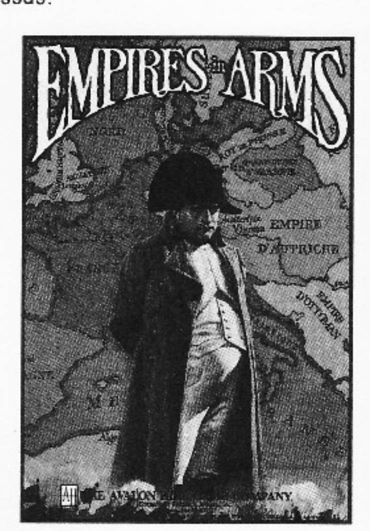
○

## FAITES CA AUX DES OU AUX REVOLVERS

Mais, là où les choses commencent à se gâter, c'est quand on en arrive au choix des puissances. L'idéal est de réunir sept joueurs et de procéder à un tirage au sort ; mais l'expérience montre que c'est très difficile, que ça demande de la confiance de la part des joueurs vis-à-vis du maître d'oeuvre, surtout si c'est moi. Qu'est ce qu'on nous propose ici ? Tout simplement de faire des mises. Vous voulez diriger la France, alors misez X points de victoire, points qui seront défalqués de votre total à la fin du jeu. Celui qui aura fait la plus forte mise, sur tel ou tel pays, prend en main sa destinée. Supposez un instant que vous vous retrouviez à quatre joueurs et que les choix, ou plutôt les mises, vous aient attribués la France, la Russie, la Grande-Bretagne et la Turquie. Restent donc "en l'air", l'Espagne, la Prusse et l'Autriche. Vous allez devoir vous les arracher, mais ça va être un peu plus compliqué que la première fois. Il vous faudra jeter deux dés, ajouter votre mise au résultat, puis retrancher ou ajouter un certain nombre de points en fonction de votre situation politique du moment (le premier tour de décembre après le début de la partie) et de votre situation vis à vis de la puissance que vous convoitez (on peut très bien déclarer la guerre à une puissance sans propriétaire). Là quand même, il est prévu une dernière modification avec une "Natural Alliance Table", qui sert en somme de garde-fou et évite des alliances "contre-nature", du style France-Angleterre ou Russie-Turquie. Après quoi, tout le monde peut se taper dessus.

## QUELQUES DONNEES MATERIALISTES

- EMPIRE IN ARMS est une ex-production du Australian Research Group (ceux de *World in Flames*), qui a été reprise par Avalon Hill en 1986.
- Dans la boîte vous trouverez 2 cartes 89 X 63 et 1008 pions de deux tailles différentes. Tout un tas d'aides au jeu sont fournies, chaque joueur possédant sa propre "National Card". Les pions représentant les corps d'armée et de cavalerie sont au look de l'époque ; ils sont vraiment très réussis. Par contre, les marqueurs de force sont simplement numériques ; silhouettés comme dans WAP, c'eût été parfait. Les cartes pourront paraître un peu fades, mais une fois saupoudrées de pions, l'ensemble s'accorde bien.
- A propos des cartes, pas d'hexagones ; à la place, les pays sont divisés en provinces et en régions.
- La séquence de jeu est mensuelle.




## OU CA MANQUE D'HUILE

Je suis désolé de le dire, mais j'ai le nerf wargamistique qui coince. Si c'est vrai que, l'un dans l'autre, on ne s'éloigne pas trop de la réalité historique, (encore n'ai-je assisté ou participé qu'à des parties mettant aux prises des fanas de la période qui s'interdisaient toute "fantaisie" historique), il faut reconnaître que la place et les possibilités offertes à la Turquie n'ont aucun rapport avec la réalite. Il aurait mieux valu s'inspirer des règles de WAP, concernant la guerre russo-turque, où le Super-Portail (il doit s'agir de la Sublime Porte) n'intervient que de façon abstraite. Tout ceci, bien sûr, dans une optique "wargame only".

Autre reproche, commun d'ailleurs à WAP et EIA, concernant l'Espagne. On peut très bien envisager que le joueur contrôlant la France en début de partie, contrôle l'Espagne le tour de décembre suivant. Rien n'est prévu sur une éventuelle révolte espagnole comme en 1808 (alors qu'il existe un scénario spécial sur l'Espagne). Enfin, la simulation parfaite n'existe pas.



●

## QUAND LE MARQUEUR V.P. CRAPAHUTE

Au fait, je n'ai pas dit un mot des conditions de victoire. Pour les scénarios "campagne", il faut atteindre un nombre de points de victoire fixés à l'avance et variable pour chaque pays ; le premier à l'atteindre est le gagnant. Chaque pays gagne ou perd des "Political Points" et un marqueur se ballade sur une bande ad hoc. Chaque case de cette bande vous donne un certain nombre de points de victoire qui sont récoltés les tours de Mars, Juin Septembre et Décembre. Les "Political Points", vous les gagnez en étant victorieux dans les batailles navales et terrestres, en forçant vos adversaires à demander la paix, en créant des royaumes, etc, sans oublier le mariage royal (l'union libre ou le concubinage ne sont pas prévus dans les règles, sorry). Pour les "petits" scénarios, qui sont à peu près identiques à ceux de WAP, les conditions de victoire sont essentiellement basées sur les gains de territoire et les pertes en facteurs de combat.

○

## L'ARME A L'OEIL

Soyons honnêtes, EIA n'est pas présenté comme un pur wargame mais comme un jeu stratégique et diplomatique. Mais quel dommage qu'ils ne nous proposent pas en option des règles politiques calquées sur les événements historiques. C'eût été une simulation de tout premier ordre, d'autant plus que les "petits" scénarios sont du pur wargame. Enfin, consolons nous du côté de chez *West End Games* dont le napoléonien stratégique devrait, enfin, parvenir jusqu'à nos côtes (*Napoleons Campaigns*, si je ne m'abuse).

Pour revenir à *Empire in Arms*, je peux quand même le conseiller aux amateurs de wargames ; les fanas de *Diplomacy*, eux, doivent se le procurer. □

***Yves Jourdain - Cercle de Stratégie***

●

# GRIMOIRES

*Grimoires, c'est tous les mois un petit tour des nouveautés SF, fantastique et polar.*

*Les yeux révulsés, Blarks psalmodiait une longue incantation, découverte le matin même entre les pages d'un antique volume à moitié rongé par les rats. La nuit était maintenant tombée et le caveau était glacial, mais le magicien était en sueur. Penché au-dessus du chaudron, d'où jaillissaient des étincelles bleues, jaunes et vertes, il se remémorait le parchemin : s'il avait bien compris le sens des runes cursives entrelacées, le sort permettait de connaître tous les nouveaux grimoires qui étaient apparus ces derniers temps. Un sort puissant en vérité, songea Blarks comme un courant d'air froid l'entourait et qu'une fumée jaunâtre s'échappait du chaudron. La gorge sèche, il se tut tandis que la fumée prenait la forme d'une petite créature humanoide. Fasciné, le magicien l'entendit commencer à réciter d'une petite voix flutée...*

Dans la série "Le Grand Temple de la Science-Fiction", Presses-Pocket vient de publier **PRELUDE A L'ETERNITE** d'Isaac Asimov. Ce recueil contient onze nouvelles, dont sept inédites en français, qui illustrent toutes les facettes du talent d'Asimov. On a même droit à deux nouvelles policières très originales. Enfin, ce livre est indispensable aux inconditionnels du créateur des lois de la robotique, du fait de la formidable bibliographie qui recense tout ce qu'Asimov a publié, de sa naissance à 1989, en anglais et en français.

Le nouveau Spinrad est arrivé : c'est **ROCK MACHINE** (Robert Laffont). L'auteur de JACK BARRON ET L'ETERNITE nous revient avec ce gigantesque roman où à l'aube du 21ᵉ siècle, il n'y a plus beaucoup de "vraies" rock-stars, mais des PA, Personnalités Artificielles, produites à coup d'ordinateur et de sondages. La logique implacable du top 50... Pour améliorer ses ventes, Muzik Inc. décide de demander à Glorianna O'Toole, la Grand-Mère terrible du rock, survivante des années 60, de créer une PA vraiment *Rock*. Et Glorianna accepte. Mais tout ne se passera pas comme prévu... Spinrad a repris dans ce roman picaresque ses thèmes habituels, plus quelques éléments cyberpunk, le tout mélangé à toute vitesse, pour nous offrir ce cocktail détonnant. Un grand livre.

Les amateurs de Lovecraft pourront se jeter sur la réédition de **L'OMBRE VENUE DE L'ESPACE** (Presses-Pocket), de bonnes nouvelles du maître de Providence, "terminées" par son ami Derleth après sa mort ; et les fans de Moorcock sur **L'EPEE DE L'AURORE** (Presses-Pocket), le troisième tome de la saga d'Hawkmoon, épuisé depuis des années (en attendant les cinquième, sixième et septième livres, toujours inédits en Français). A propos de Moorcock, il vient de terminer d'écrire une nouvelle aventure d'Elric le Nécromancien, située chronologiquement entre Elric des Dragons et Le Navigateur sur les Mers du Destin. Intitulé THE FORTRESS OF THE PEARL, le livre a dû sortir le 8 juin en Angleterre.

Rayon reprises, Denoël réédite **CANYON STREET** de Pierre Pelot, un très bon Pelot, à des années-lumières de sa production actuelle ; et **L'HOMME DEMOLI**, le chef-d'oeuvre de Alfred Bester, un classique où les policiers sont télépathes et le crime bien difficile. Mais rien n'est impossible...

**LES SONGES SUPERBES** de Théodore Sturgeon (Presses-Pocket) est un très bon recueil de nouvelles de ce grand auteur, que je vous conseille vivement.

**LE NOUVEAU SOLEIL DE TEUR**, cinquième livre des aventures de Sévérian, maintenant Autarque de l'Empire, était très attendu. Alors que les suites des grands cycles sont souvent décevantes, Gene Wolfe réussit un tour de force avec ce livre bourré d'imagination. Voila qui vous redonnera envie de relire les quatre précédents volumes. Après l'excellent SOLDAT DES BRUMES, Wolfe s'affirme comme un des plus grands romanciers de SF contemporains (chez Présence du Futur, Denoël, en deux tomes).

**LA NUIT DU BOMBARDIER** est un gros roman de Serge Brussolo, paru hors-collection chez Denoël. Placé dans un collège privé où règne une discipline de fer, tout près d'un ancien parc d'attraction détruit autrefois par la chute d'un bombardier, David va devoir faire face aux cruelles "fraternités" d'élèves, à la cité balnéaire proche peuplée de vieillards infirmes et surtout aux inquiétantes ruines du parc d'attraction, où il se passe d'étranges choses... Comme toujours chez l'auteur, les masques sont partout, et les événements fantastiques ont toujours plusieurs explications différentes. C'est un grand Brussolo, qu'on lit les mains moites sans parvenir à s'en détacher, où l'angoisse est distillée petit à petit, tout comme les révélations, vraies ou fausses, qui parsèment l'intrigue. Jusqu'à l'apothéose finale...

Greg Bear a déjà publié une dizaine de romans, mais cet auteur américain reste encore peu connu en France. **EON** (Robert Laffont) va changer cela. Ce roman de 500 pages raconte l'arrivée d'un astéroide qui va se mettre en orbite autour de la Terre. Il s'agit d'un gigantesque vaisseau spatial taillé dans un astéroide ; il est vide et contient des bibliothèques où des livres d'histoire rédigés dans toutes les langues terriennes parlent d'un holocauste nucléaire qui serait imminent... Et ce n'est que le début. Pour tout vous dire, j'ai trouvé ce livre passionnant.

Presses-Pocket a récemment créé une collection *Terreur*, mélange d'inédits et de judicieuses rééditions. **L'ANTRE DU CAUCHEMAR** est un formidable roman horrifique de Thomas Tessier, un des meilleurs écrivains de terreur actuels.

Passons au polar. Tout d'abord, le très bon roman de Daniel Pennac, **LA FEE CARABINE**, vient de se voir rééditer en Folio. A lire si vous ne connaissez pas, Pennac est un grand auteur.

**LA CITE BLANCHE DE LA MORT**, de James Sherburne, se passe en 1893, à Chicago. On y retrouve avec plaisir le journaliste hippique Paddy Moretti, dont c'est la quatrième enquête parue à la Série Noire. Une bien bonne documentation sur l'Est des USA au début du siècle et un bien bon roman.

Enfin, en ces temps de bicentenaire, Folio-Histoire réédite en poche deux textes passionnants. **LA FETE REVOLUTIONNAIRE**, de Mona Ozouf et **LA PRISE DE LA BASTILLE**, de Jacques Godechot. Et si la révolution française ne vous intéresse pas, dites-vous bien que vous y trouverez des mines d'idées pour les scénarios urbains de n'importe quel maître de jeu. ☐

***Frédéric Blayo***















# Les VOLEURS de THARBAD™

Une nouvelle aventure dans

## Les TERRES DU MILIEU de J.R.R. TOLKIEN




**Basé sur BILBO LE HOBBIT™ et sur LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™, ce module décrit l'importante cité commerçante à l'Ouest des Monts Brumeux, cité réputée pour ses voleurs et ses coupeurs de gorge. Retrouvez la tiare volée de la Princesse du Cardolan; participez à la destruction du complexe réseau de contrebandiers.**

**Créé par IRON CROWN ENTERPRISES, Inc.**
**Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL;**




**Réf. 00351**

# AVENTURE 89

Avec le vélo Tout Terrain Peugeot – ses pneus solidement cramponnés au sol – les horizons prennent du relief. Plus d'obstacles pour les échappées sauvages à travers champs. A l'aise partout... Les kilomètres à pied, c'est dépassé. Les paysages ne s'essoufflent pas, le cœur bat, le plaisir est de la fête. L'aventure vous tente...

V.T.T PEUGEOT

Pour Vivre à Pleine Mode !

